URANIA

I ROMANZI

BOSTON 2010: XXI SUPERCOPPA

Gary K. Wolf

MONDADORI

19-12-1976
QUATTORDICINALE
lire 600

I ROMANZI

BOSTON 2010: XXI SUPERCOPPA

Gary K. Wolf

MONDADORI

URANIA

712

BOSTON 2010:

XXI SUPERCOPPA

19/12/1976
KILLERBOWL (1975)

Gary K. Wolf

Traduzione di Antonangelo Pinna

Copertina di Karel Thole
DIRETTORE RESPONSABILE:
Alberto Tedeschi

E' il 31 dicembre del 2010. Tra poche ore, comincia la finalissima di palla ovale tra la squadra dei San Francisco Prospectors e quella dei Minuteman del New England. T. K.

Mann, asso dei Prospectors, si sta preparando negli spogliatoi. A 34 anni si sente vecchio, e il suo sanguinario rivale, Harv Matision, ha giurato di fargli la pelle. .

Perché nel 2010 il football americano, che già oggi è uno degli sport più violenti che esistano, si è trasformato in uno scontro tra gladiatori. Gli atleti scendono in campo corazzati come guerrieri medioevali, armati di clave, giavellotti, pugnali, carabine, e la partita, anziché allo stadio, si svolge in un quartiere urbano, sgomberati per l'occasione e disseminato di telecamere. Tutto è pronto per la XXI Supercoppa. Ma mentre assistiamo, ora per ora, alla cronaca della truce battaglia, una serie di *flash-back* altrettanto drammatici ci rivela a poco a poco perché questa particolare Supercoppa sia diversa da tutte le altre. Ci sono misteriosi retroscena, strane interferenze, ciniche macchinazioni, dietro la grande partita.

E T. K. Mann, eroe al tramonto, ha ancora parecchie carte da giocare: prima fra tutte quella della vendetta.

1

Gary K. Wolf

Boston 2010:

XXI Supercoppa

(Killerbowl 1975)

XXI SUPERCOPPA, LA VIGILIA

Venerdì 31 dicembre 2010, ore 19.55

Seduto sul pavimento accanto a una sacca piena di palloni, T.K. dà un'ultima scorsa al manuale di gioco, annotando ai margini del testo qualche appunto privo di importanza.

Forse per la centesima volta in un'ora apre e scruta la pianta di Boston, concentrando l'attenzione sull'area compresa fra Cambrid-ge Street e Mt. Vernon Street a nord e a sud, Bowdoin e Charles a est e a ovest.

Entra negli spogliatoi l'allenatore Carrerra, che senza parole gli porge l'ultimo bollettino meteorologico. Nessuna novità rispetto al tempo dei giorni scorsi, un freddo pungente che penetra fin nelle ossa. La temperatura passerà dai dieci gradi sotto zero dell'inizio della partita al grado sotto zero di metà gara per scendere a un gelo di meno quindici quando la partita finirà a mezzanotte dell'indomani.

Le probabilità di precipitazioni sono diminuite dal 50 al 30 per cento, ma la turbinosa tempesta della scorsa settimana ha lasciato una gran quantità di neve per le strade.

L'allenatore chiama T.K.

Il solito equipaggiamento è pronto: nastro adesivo, forbici, cerotto, garza. T.K. si issa sul tavolo con un balzo, e l'allenatore si mette al lavoro.

Applica il nastro d'alluminio, flessibile e a prova di penetra-zione, lungo le arterie principali di T.K., ai lati del collo, ai polsi, ai gomiti e intorno alle cosce dall'inguine alle ginocchia. Fascia caviglie e ginocchia con cerotto comune e cambia la medicazione sulla spalla sinistra ferita di T.K.

T.K. scende dal tavolo, flette i polsi, i gomiti e le ginocchia, ruota il collo e le caviglie per sistemare le fasciature nelle pieghe naturali della pelle.

2

Soddisfatto dell'opera dell'allenatore, si avvia agli armadietti metallici, apre il suo e comincia la laboriosa cerimonia della vestizio-ne.

Prima indossa il sospensorio di tessuto elastico e la coppa inguinale d'alluminio, l'infame cavallo d'acciaio.

Per proteggersi dal freddo si infila un paio di mutandoni termici.

Poi si lega intorno ai fianchi il coprireni, una serie di strette lamelle di plastica disposte verticalmente lungo la curvatura del dorso.

Le gambiere lamellari, di resina flessibile rivestita da un centimetro di gomma porosa, sono divise in due parti, una per i polpacci, una per le cosce. Un giunto in lega leggera le unisce alle ginocchia. Il tutto è ricoperto da un'armatura di rete metallica.

Dopo le gambiere, T.K. passa ai bracciali, più sottili ma costruiti e

indossati nello stesso modo.

E' ora il momento delle piastre protettive del petto e del dorso, anch'esse di resina flessibile, che aderiscono una all'altra come valve di conchiglia. Le sostiene, per mezzo di molle paracolpi, una struttura di plastica modellata sul suo corpo che combacia perfettamente con le lamelle del coprireni. Il margine inferiore delle due piastre è rinforzato da un rivestimento in lega metallica capace di resistere ai colpi più violenti.

La protezione del corpo è completata dalle imbottiture di gommapiuma per le spalle e le anche, montate su un supporto di fi-bra di vetro, da un'armatura a scaglie che copre l'addome e l'inguine e da un cuscino di gommapiuma intorno al collo.

A questo punto T.K. si aggancia in vita il reggicalze a cui assicura un paio di calzettoni alti fino al ginocchio. Poi infila i pantaloni blu dell'uniforme, aderenti e caldi, sopra le calze, l'armatura e le imbottiture dei fianchi. Dato che la sua squadra è stata designata Ospite, indossa la maglia blu e oro delle partite fuori casa. Fa scivolare una mano nella tasca oblunga cucita sulla maglia all'altezza dello stomaco per accertarsi che sia bene aperta e vuota. Nelle lunghe discese sarà quello il posto del pallone, e così T.K. avrà entrambe le mani libere per difendersi.

Le scarpe, alte, sono rivestite di metallo e hanno la suola di gomma. T.K. ne ha scelto un paio munite di ventose per potersi muovere con più sicurezza sul ghiaccio. Infatti, ramponi e chiodi di 3

qualsiasi tipo sono espressamente vietati. Infila un nuovo paio di lacci e li annoda strettamente. Poi vi fissa sopra una striscia di nylon per impedire che i lacci vengano tagliati durante la partita.

Subito dopo controlla la pressione nelle camere d'aria dell'-

elmetto di resina con struttura a celle d'alveare e si assicura che non ci siano perdite di sostanza gelatinosa nel soffice anello che circonda la base dell'elmetto a contatto con la gola e il collo. La visiera di Plexiglas polarizzata, autoadattante per dargli la migliore protezione possibile contro i riflessi in qualsiasi condizione di luce, si incastra senza intoppi nei solchi incisi intorno all'oblò frontale dell'elmetto.

Fa scivolare il suo lungo coltello nel fodero e si aggancia in vita le bolas.

Da ultimo, si infila un paio di guanti sottili fatti di fibre di resina intrecciate, con le palme e l'interno delle dita aperte in modo da garantire la massima aderenza al pallone.

Non gli resta che guardarsi allo specchio degli spogliatoi. T.K.

controlla soprattutto che l'uniforme gli copra le parti più vulnerabili, le mani, il collo, il retro delle ginocchia e dei gomiti, l'inguine, tutte aree del corpo che, per una ragione o per l'altra, non possono essere protette al cento per cento. Voltando le spalle allo specchio vede un ɛı d'oro cucito alla maglia, e sopra, sempre in oro, le lettere NNAM, numero e nome, senza pieghe e chiaramente leggibili. E' l'ultimo controllo.

Ormai vestito di tutto punto, si siede su una panca, chiude gli occhi e comincia a caricarsi psicologicamente per la partita.

Sono le 22. Mancano due ore all'inizio.

Venerdì 1° gennaio 2010

— Cari tifosi, cercherò di riassumere per voi questa situazione da infarto — annuncia Timothy Enge, la famosa Voce del Football, con gli occhi fissi nella telecamera. — Mancano due minuti al termine. I Minutemen della Nuova Inghilterra conducono per centoventuno a centosedici contro i Prospectors di San Francisco. I Prospectors hanno la palla a duecento metri dalla linea di meta. Devono segnare per vincere, ma dovranno sputare sangue per farcela. La difesa dei Minutemen, assassina per tutta la giornata, ha stretto ancor più le maglie 4

in questi ultimi minuti. Non passa nulla. — Si allenta la cravatta e si sbottona la tunica, un gesto che, per i milioni di telespettatori, tutti ben consapevoli della sua natura pedante, precisa e ordinata, sottolinea più di qualsiasi altra cosa l'atmosfera di dramma. — I Prospectors, però, sanno giocare quel football aggressivo che ancora potrebbe ribaltare il risultato. Solo in questa stagione, già due volte si sono trovati indietro di una meta negli ultimi minuti della partita, e tutte e due le volte T.K. Mann li ha guidati alla vittoria. L'interro-gativo adesso è: ce la farà per la terza volta? — Enge stacca gli occhi dalla telecamera. — Scendiamo in strada a vedere.

Mentre le due squadre si allineano in Van Ness, 250 milioni di americani incollati ai loro televisori trattengono tutti insieme il fiato.

T.K. Mann riceve il pallone dalla prima linea, fa una finta, poi indietreggia fra due bidoni di spazzatura stracolmi per passare la palla.

La linea degli avanti resiste. Ha tutto il tempo che vuole. Ma nessuno si smarca.

T.K. si svincola da un placcaggio, rischiando di cadere quando il suo avversario, avvinghiato alle sue gambe per un istante, riesce ad aprirgli con il coltello una ferita profonda nel ginocchio sinistro, e sguscia dietro un palo della luce sempre in cerca di un compagno pronto a ricevere la palla.

I secondi passano, facendo di quest'azione l'ultima della partita.

Ancora nessuno si smarca.

T.K. inverte la direzione. Il tempo sta per scadere.

Finalmente! Fred Gradington si libera del suo avversario e dal marciapiede si lancia in mezzo alla strada. Fra lui e la linea di mota ci sono solo 200 metri di spazio sgombro.

T.K. solleva il braccio.

Bumbo Johnson, mediano della nazionale, due metri e dieci d'altezza, 128 chili di peso, sfonda la prima linea e si avventa su di lui.

T.K. lascia partire un tiro lungo, una bomba.

Bumbo Johnson raggiunge T.K. con un poderoso colpo all'-

elmetto. Tramortito, T.K. piomba a terra. Bumbo cade su di lui, ginocchia in avanti, e gli infligge un martellamento metodico alle reni con una mazza a manico corto.

5

Tutto solo in mezzo alla strada, Gradington si sposta sotto la traiettoria del pallone, pronto a una facile presa.

Come un sol uomo, l'America intera balza in piedi urlando.

Gradington, alla sua prima stagione, alza tutta la testa al cielo invece di sollevare solo lo sguardo come un professionista più accorto avrebbe fatto, e tende le braccia verso la palla.

Il tiratore scelto dei Minutemen, appostato al quindicesimo piano del residence Fontana West, inquadra nel mirino il pomo d'Adamo di Gradington, appena esposto, in quell'istante, sotto il bordo dell'elmetto a prova di pallottola e sopra l'armatura. Preme il grilletto.

Gradington e il pallone toccano terra quasi allo stesso istante.

Un colpo di fucile echeggia fra i muri della strada.

T.K. Mann sviene.

La XX Supercoppa è finita.

Sabato 2 gennaio 2010

— Marta — grida il marito, sull'orlo del collasso per l'emozione. —

Hai visto quell'ultima azione?

Sua moglie esce trascinando i piedi dalla cucina, una ciotola di salatini in una mano, una birra mezza vuota nell'altra. — Sì, Dreddie, l'ho vista sul portatile. Davvero eccitante.

— Vorrei saperlo descrivere. Nemmeno brivido è la parola giusta. — Inclina la testa in atteggiamento implorante. — Vuoi rivedere l'azione?

Preoccupata, Marta aggrotta la fronte. — Mah, non so, Dreddie.

Ce lo possiamo permettere? Abbiamo già esaurito la nostra quota base di ripetizioni. Ora è tutto extra fino alla fine del mese.

— Andremo un po' in rosso. E con questo? Insomma, Marta, mio Dio, quante volte capita di vedere un finale di partita come questo?

— Va bene. Immagino che potremo fare tutti e due qualche ora di straordinario. Magari rinunciare agli spuntini fuori pasto, oppure...

Felice di lasciare Marta alle prese con il problema economico, Dreddie è già davanti al televisore. Muove una manopola, preme una serie di pulsanti, gira l'interruttore del replay e si siede accanto a Marta sul divano bevendo un sorso della sua birra.

Lo schermo si rianima, sputa fuori la pubblicità di un deodoran-6

te (questa gratis) e fa rivivere l'azione scelta da Dreddie.

Gli occhi spalancati, la bocca piena di salatini, le immagini di morte riflesse a colori sulle loro facce, Dreddie e Marta assi-stono ancora una volta agli ultimi cinque minuti di vita di Fred Gradington.

Sabato 2 gennaio 2010

T.K. si accascia sulla panca di fronte al suo armadietto metallico, ma uno spasimo di dolore lo costringe a rialzarsi. Poi si risiede, questa volta lentamente, usando tutta la forza di volontà per obbligare il suo corpo a ignorare gli impulsi esplosivi delle terminazioni nervose che lo spedirebbero urlante in orbita. Gesù, come sa usare la mazza quel Johnson. T.K. si massaggia le reni, particolarmente dolo-ranti dopo il martellamento di Johnson, e il torace, segnato da lividi paralleli nei punti in cui i sostegni dell'armatura sono stati pressati più volte nel corso della giornata contro le costole.

Negli spogliatoi, sistemati in una grande roulotte, T.K. è tutto solo, almeno temporaneamente. I suoi compagni di squadra sono ancora fuori in strada a raccontare a Timothy Enge e ai suoi telespettatori che l'anno prossimo ritorneranno, ritorneranno per vincere la XXI Supercoppa. Siamo stati sfortunati, stavano dicendo quando li aveva lasciati. Avremo la fortuna dalla nostra l'anno venturo.

Sicuramente. T.K. ha sentito la stessa storia, con poche variazioni, già un milione di volte. Sfortuna. Il solito piagnisteo degli sconfitti.

T.K. non è fuori a unirsi al coro perché non gli va di illu-dersi con giustificazioni insensate. E' un realista. Sa che i Prospectors non hanno perso la partita per colpa della sfortuna. Hanno perso perché Harv Matision, il

giovane capitano dei Minutemen, ha fatto perdere a T.K. Mann, con un'abile mossa, il suo cavallo d'acciaio. E

poi la fucilata dal residence. Come aveva potuto Matision fare una scelta così ovvia? Un orizzonte sgombro in tutte le direzioni.

Talmente ovvio. T.K. avrebbe dovuto capirlo subito. Se lo avesse capito, avrebbe lanciato quell'ultimo passaggio alla destra di Gradington invece che a sinistra. Così, Gradington, eccitato, cosa che T.K. avrebbe dovuto immaginare, e con la testa alzata al cielo, avrebbe avuto il residence alle spalle e il collo coperto dall'elmetto e dall'armatura. In questo caso, il meglio in cui il franco tiratore avversario avrebbe potuto sperare sarebbe stato un colpo fortunato 7

nella gamba di Gradington, in quella fessura di mezzo centimetro nel punto di incontro fra gambiera e coscera.

T.K. si sposta sulla panca cercando di trovare una posizione che gli riduca il dolore nel maggior numero possibile di parti ferite. Non ci riesce e questo gli fa risorgere la coscienza della realtà tormentosa che ormai lo assilla da tanto tempo. Sta diventando vecchio. Ha trentaquattro anni. Quello che il commentatore delle notizie sportive delle sei definisce un giocatore maturo. Non è un segreto per nessuno della Lega che il presidente dei Prospectors è da mesi in cerca di un nuovo capitano, un nuovo capitano giovane in grado di sosti-tuirlo. Dopo la mediocre prova di oggi contro Matision, indubbiamente avrebbero cercato con più lena.

Cristo, come avrebbe voluto che non avesse importanza.

Come avrebbe voluto mandarli a farsi fottere, e ritirarsi in pensione.

Vivere una domenica senza dolore.

Ma la verità pura e semplice è che non se lo può permettere.

Sempre con le mani bucate,

T.K. Mann è al verde. Dove se ne sono andati tutti quei dollari?

Sei anni di salari a sei cifre, altrettanto in guadagni con la pubblicità? Semplice. Sono serviti a comprare la benzina per la macchina, a pagare l'affitto della fattoria dei suoi genitori e del suo attico elegante a Russian Hill e, non ultimo, a pagare, per lui e per qualche giovane signora suggestionabile, il conto di un vero piatto di carne da Ernie.

Pur non avendo ancora messo in atto alcuna drastica misura di austerità, oggi vive alla giornata, contando esclusivamente sul salario di atleta, settimana dopo settimana, per stare a galla. I favolosi contratti pubblicitari che gli piovevano addosso ogni volta che un suo passaggio da meta finiva fra

le braccia alzate di un compagno di squadra sono praticamente svaniti quando le fabbriche di articoli sportivi, i grandi magazzini, le società produttrici di biciclette hanno cominciato a cercare una faccia in cui la gioventù americana poteva più facilmente identificarsi, un atleta forte, vittorioso, giovane.

Sfortunatamente, non esiste il fondo pensioni nella Lega del Football su Strada. I giocatori ricevono invece un grosso stipendio e una generosa polizza d'assicurazione sulla vita. Quasi tutti gli atleti, compreso T.K. nei suoi anni verdi, sono convinti che sia più realisti-co così.

8

E allora a T.K. non resta che giocare, e continuerà a giocare a football fino a quando il presidente della sua società non lo caccerà a calci nel sedere o fino a quando un attaccante avversario non gli farà fondere le reni con l'asfalto della strada.

La stanchezza che T.K. ha ignorato per le ultime ventiquattro ore finalmente lo vince e lo fa scivolare nel sonno, un sonno però senza requie. Come il pugnale di un incubo, il dolore apre ferite nei suoi sogni.

XXI SUPERCOPPA, LA VIGILIA

Venerdì 31 dicembre 2010, ore 22.3 0

Mentalmente non potrebbe essere più pronto di così, il suo desiderio di lotta affilato come una lama mortale, la sua concentrazione acuta come la punta di uno spillo, il dolore fisico respinto nell'angolo più oscuro della mente. Ma la maggior parte dei compagni di T.K. sono ancora immersi negli strani riti che gli uomini compiono per prepararsi ad affrontare la morte.

La mezz'ala Varnie Pfleg siede in silenzio assoluto sul pavimento, in un angolo degli spogliatoi, la faccia tra le mani, le gambe aperte a forma di V. Ogni tanto sposta le mani e si sbircia in mezzo alle cosce. C'è un ologramma a colori della moglie e dei tre figli.

Orval Frazier, terzino centromediano, sta ritto con l'elmetto in testa, le spalle appoggiate alla parete degli spogliatoi che separano il locale principale dall'ufficio dell'allenatore. Con regolarità da metronomo lascia cadere la testa in avanti, poi, con uno scatto, la spinge all'indietro facendola sbattere violentemente contro il muro. Frazier è nella nazionale professionistica da sette stagioni. E' considerato l'uomo più duro del football.

Harland Minick, centravanti, Lester Brye, guardiameta e Hellinger Clausen, mediano estremo, siedono in cerchio nel mezzo della stanza. Tutti e tre hanno il rosario in mano. Minick, ex chierichetto, li guida nella preghiera.

Ken Dedemus, guardiameta, non si veste mai fino a quando non mancano

che pochi minuti all'uscita della squadra in strada per riscaldarsi i muscoli. Trascorre le ore prima della partita nella doccia, lasciandosi scivolare l'acqua dalle spalle sulla schiena e sul petto. Ogni mezz'ora circa si masturba.

Il giocatore più imperturbabile della squadra, Lammy Howe, 9

mediano estremo, dorme disteso sotto il tavolo del massaggiatore.

Russa sonoramente, riempiendo la stanza di rumore.

Ros De Geller e Mike Michalski, le ali, si danno gran botte sulle spalle protette dalle imbottiture e si scambiano leggere scariche di pugni, per lo più uppercut e sventole.

Inginocchiato in un angolo, Buddy Healy, mezz'ala, vomita in un secchio di plastica grigia. Zack Rauscher, l'infermiere, lo tiene per le spalle, dandogli quel po' di conforto che può.

Gus D'Armato, il franco tiratore, spara con il fucile scarico, mirando a un bersaglio incollato al suo armadietto e premendo lentamente il grilletto.

Vi sono due grandi zuppiere in vista, una sul tavolo dell'allenatore, l'altra su una panca negli spogliatoi. Entrambe contengono un ampio assortimento di pillole, stimolanti offerti dalle maggiori case farmaceutiche in cambio di abbinamenti pubblicitari gratuiti. Quasi tutti i giocatori, quando passano accanto alle zuppiere, affondano le mani nelle pillole, scelgono il loro tipo preferito e ne inghiottono alcune. T.K., coerente al suo vecchio principio che far conto sulla chimica per giocare meglio una partita vuol dire accorciarsi la carriera di giocatore, si rifiuta di prendere stimolanti pur non avendo nulla da ridire su quelli che lo fanno. Fino a quando i suoi compagni si comportano, in strada, all'altezza della situazione non gli importa niente di quello che fanno quando non giocano.

L'allenatore Carrerra entra negli spogliatoi e chiede l'attenzione di tutti. Come uno sciame di giganteschi insetti divoratori di uomini attirati dalla fiamma dell'ispirazione, i giocatori si fanno avanti e lo circondano.

— Non voglio farvi una lunga predica — esordisce Carrerra. —

Sappiamo tutti perché siamo qui, sappiamo tutti quello che dobbiamo fare. — Affonda una mano nella borsa e ne trae un ritaglio di giornale. — Prima che andiate là fuori, però, voglio leggervi qualcosa. E' un articolo del "Chronicle" di ieri. Penso che vi possa inte-ressare sentire quello che Matision ha da dire sulla XXI Supercoppa.

"Questa Supercoppa sta diventando una noia per me" dice. "Insomma, è sempre la solita zuppa. Ogni Capodanno, preciso come un cro-nometro, faccio a pezzi i Prospectors. Non mi lamenterei se almeno fosse un buon

allenamento ma, accidenti, mi tengo più in forma stan-domene a casa a fare l'amore, anche se ho l'impressione che giocare 10

contro i Prospectors sia quasi la stessa cosa. In entrambi i casi finisco per dare una bella trombata a un mucchio di femminucce."

Carrerra appallottola il ritaglio di giornale e lo getta sul pavimento. — Dopo parole come queste, c'è bisogno che vi dia la carica?

C'è bisogno che vi spieghi perché dovete andare là fuori a vincere?

Guardate là. — Indica un XXI scritto in gesso sulla lavagna degli spogliatoi. — E' la meta che abbiamo inseguito tutto l'anno, e ora ci siamo. Perché? Perché siamo la migliore squadra del campionato. Siamo fatti per vincere. E gli faremo vedere come sappiamo vincere. Matision, i Minutemen, l'intero stramaledetto mondo. Ora andiamo là fuori e giochiamo il vero football.

Orval Frazier si avventa verso la porta degli spogliatoi. — Fot-tiamoli! — grida, ed è fuori in strada. Il resto della squadra lo segue.

T.K. rimane indietro. Da quel momento, Carrerra non sarà molto diverso da milioni di altri americani. Guarderà la partita alla televisione come tutti gli altri, niente di più, niente di meno di uno spettatore qualsiasi. Ha svolto la sua funzione, compiuto il suo dovere. Ai suoi uomini ha dato tutto ciò di cui pensa abbiano bisogno per vincere. E'

troppo tardi ormai per aggiungere o togliere qualcosa. Certo, li potrà vedere durante gli intervalli fra i quattro tempi, ma in meno di un'ora non riuscirà a disfare molto di quello che è stato fatto nelle cinque ore e mezza precedenti. In pratica, quando l'ultimo dei suoi giocatori esce in strada per cominciare la partita, lui entra in una specie di limbo, in-capace di contribuire alla vittoria, colpevole numero uno in caso di sconfitta.

— Nessun consiglio finale? — chiede T.K. come sé fosse davvero possibile darne.

Carrerra fissa T.K. negli occhi con uno sguardo sinistro. La sua voce, quando finalmente parla, è carica di un'emozione profonda, sincera. — Vai, e sconfiggi quel figlio di puttana, T.K., scendi in strada e vinci.

T.K. fa un cenno con la testa e raggiunge i suoi compagni.

Sabato 20 febbraio 2010

— Ehi, T.K. — Sfoggiando lo stesso movimento rotante delle anche che ha fatto di lui l'uomo più veloce del campionato nelle ultime due stagioni, Ripper Henry, terzino estremo dei Falchi di Chicago, si fa strada in mezzo alla folla del club. T.K. alza un braccio, la mano aper-11

ta e tesa verso di lui in un gesto di saluto che Ripper ricambia. — Co-me vanno le ginocchia? — chiede Ripper.

E' sempre così quando due giocatori professionisti si incontrano.

Quasi un rito. Prima il saluto con la mano aperta, poi la domanda sugli acciacchi, segno di una preoccupazione comune che trascende l'assil-lante certezza che, senza dubbio, verrà una domenica in cui uno dei due sarà costretto a uccidere l'altro.

— Hanno dentro tanti di quei chiodi, che sferragliano quando le sfrego una contro l'altra. Fortuna che non ho le gambe a X. E la tua spalla? Guardavo le semifinali alla TV quando ti sei preso quel colpo ad alzo zero. — Nonostante la spettacolosa domenica di Ripper, quasi 400 metri di discese, i Falchi hanno perso lo spareggio nella loro divisione e ceduto il passo a Matision e ai Minutemen per la Supercoppa.

Con la mano chiusa a pugno, Ripper fa ruotare il braccio, ma si ferma a un quarto del cerchio. — Bloccato, proprio qui. — Solleva l'altro braccio e mima un colpo di golf. — Ma scommetto cento dollari che oggi ti lascio con le braghe per terra.

I due devono partecipare al torneo di golf dei campioni, un ap-puntamento annuale che si tiene ad Atlanta, su invito della comunità del Tempio Beth Al, durante le dieci settimane di riposo che i giocatori di football si godono tra la fine del campionato e l'inizio degli allenamenti in primavera.

T.K. accetta la scommessa con un cenno. Andiamo a lubrificarci le giunture fino all'ora del golf. — Indica con la testa in direzione del bar sommerso da una folla di atleti in attesa del loro turno alla prima buca.

— La migliore azione che ti ho sentito suggerire in tutto l'anno.

— Ripper si insinua senza sforzo nel muro di corpi assetati.

T.K. fa per seguirlo, ma in quel momento una mano gli si posa dolcemente sul braccio. — Siete T.K. Mann. — Un'affermazione, non una domanda, pronunciata da una voce femminile che sa di fumo.

Come un sospiro fra i gorgoglii degli uomini che tracannano.

T.K. si volta. La donna è alta, forse un metro e ottanta, solo sette o otto centimetri meno di lui. A T.K. piacciono le ragazze alte, a tal punto che prima di osservarla meglio le dà una rapida occhiata ai piedi per vedere quanta parte della statura è dovuta ai tacchi. Nessuna, scopre. Porta scarpe piatte. Colpito, valuta il resto. Se è una tifosa, è di una classe superiore a tutte quelle che T.K. ha finora incontrato. C'è 12

un che di raffinato in lei. 1 capelli, color sabbia, li ha lunghi, raccolti in piccole trecce. Non porta trucco, ma del resto non sembra che ne abbia bisogno. La sua pelle ha una lucentezza sana che si accorda con le labbra naturalmente scure. I pantaloni, la giacca a doppio petto, la camicia a righe, la cravatta che indossa sono di gusto decisamente ma-schile, come impone la moda del momento, ma con quella sua linea sottile e slanciata è una delle poche ragazze, secondo T.K., che riescono a mantenere un certo grado di femminilità.

— Signor Mann, mio fratello è un vostro grande ammiratore.

Potreste...? — Timidamente gli porge un tovagliolino di carta e una penna. — Per lui sarebbe molto importante.

— Con piacere. E chiamatemi T.K., per favore. — Prende il tovagliolino e la penna. — Signorina...?

— Lauffler. Sarah.

— Come si chiama vostro fratello, Sarah?

— Zachary.

— Va bene così? — Fa l'autografo sul tovagliolino, dedicandolo personalmente a Zachary, e restituisce il tovagliolino a Sarah.

Lei lo legge e sorride, con le labbra umide, leggermente aperte.

— Impazzirà di gioia.

— Anch'io, se vorrete bere qualcosa con me.

Lei sorride di nuovo. — D'accordo. Un Negroni, magari.

T.K. chiama Ripper, che è appena riuscito a conquistarsi un barista. — Rip, ci porteresti un whisky con ghiaccio e un Negroni? Da bravo.

Ripper vede la ragazza e risponde con un cenno affermativo.

T.K. guida Sarah in un angolo del bar dove il rumore non è as-sordante. — Siete qui con qualcuno? — le chiede.

— No, sono qui a curiosare, con uno scopo. — Dalla borsetta appesa a una spalla prende una piccola pipa color pastello, del tipo a gambo dritto e fornello ricurvo, molto in voga fra le donne, e la carica di tabacco dolciastro. — Sono una giornalista e sto scrivendo un articolo sul Tempio Beth Al. Sono venuta al torneo perché pensavo di poter trovare qualche nota di colore. Temo però di non aver avuto fortuna — confessa. — Tutto quello che so di sport l'ho imparato ieri sera sfogliando questo. — Gli mostra un libro tascabile sugli sport profes-sionistici scritto da un famoso giornalista. — Sono un pesce fuor d'acqua, qui.

Ripper arriva portando i loro bicchieri, ma quasi subito l'altoparlante annuncia che deve presentarsi alla prima buca insieme con altri tre giocatori. Beve il suo whisky d'un fiato e si avvia alla porta. Un omino alto poco più di un metro e mezzo, cinquanta chili di peso, gli corre dietro. — Ripper — grida. — Aspettami. Sono di turno con te.

— Davvero? Vorrà dire che ti useremo come mazza — scherza Ripper alzando il braccio e tendendo la mano aperta, per quanto glielo permette la folla, nel tradizionale saluto sportivo. I due escono insieme.

— Santo cielo! — esclama Sarah, seguendoli con lo sguardo. —

Quel tizio con Ripper. Così minuscolo. Fa dello sport?

— E' Dale Slade. Gioca a football per i Diavoli di Fort Worth.

Sarah schiude la bocca e spalanca gli occhi sorpresa. — Ammetto di non intendermi molto di sport — dice, aspirando dalla pipa rapi-de boccate di fumo che infastidiscono alcuni atleti intorno a lei — ma mi sembra esageratamente piccolo per essere un giocatore di football.

T.K. scuote la testa. — Vi sbagliate. In un certo senso si può dire che è l'uomo chiave della squadra, anche se non partecipa mai al gioco vero e proprio. E' l'infermiere dei Diavoli. Dà l'assistenza medica in strada ai giocatori infortunati.

Sarah si toglie la pipa di bocca e tenendola per il fornello descrive col gambo piccole serpentine nell'aria. — Se l'infortunio è abbastanza grave da richiedere un intervento medico, immagino che il giocatore non verrà lasciato in strada, vero? Lo trasporteranno all'ospedale.

Con aria di compatimento, di fronte a tanta ingenuità, T.K. le spiega paziente la regola fondamentale del football. — In partita non sono ammesse sostituzioni. I giocatori che entrano in campo dévono restarci fino alla fine della partita... o fino alla loro fine. Nessuno può uscirne, per nessuna ragione, ferite comprese.

— E' incredibile. Le partite di football durano un'intera giornata.

Così, se un giocatore si fa male all'inizio del gioco, deve rimanere in strada per ventiquattro ore?

— No, le regole non sono così crudeli. I giocatori feriti possono essere portati fuori dal campo durante ciascuno dei tre intervalli fra i tempi. Questo significa che al massimo si rimane abbandonati per strada cinque ore e mezzo.

— Dio mio! E se il ferito muore?

— E' quello che l'infermiere cerca di evitare. Per prima cosa piazza una gran croce rossa sul giocatore infortunato. Questo significa che gli avversari non possono attaccare il ferito e, naturalmente, che il ferito non può partecipare al gioco. Se e quando l'infermiere riesce a rimetterlo in sesto, la croce rossa scompare e l'infortunato riprende il suo posto in squadra.

— Cosa succede se tutti i giocatori di una squadra sono contemporaneamente fuori gioco?

— L'altra squadra vince, indipendentemente dal risultato. E' l'e-quivalente del K.O. Ma succede di rado. Di solito non si perdono più di quattro o cinque giocatori per partita. Prima di tutto c'è l'uniforme, che ci protegge da capo a piedi. E poi i giocatori di football arrivano al fanatismo quando si tratta di costruirsi una resistenza, una spina dorsale, la volontà di vincere il dolore. Ecco perché in questo momento vi state tirando addosso molte occhiatacce.

Sarah si guarda in giro e nota per la prima volta le espressioni infastidite intorno a lei.

T.K. indica la sua pipa. — Il fumo. Per un vero professionista è un tabù. Taglia il fiato. La grande maggioranza dei giocatori lo evita come la peste.

— Oh, mi dispiace terribilmente. Non lo sapevo. — Con aria colpevole, vuota il fornello della pipa.

— Non vi preoccupate. L'ho sempre considerato un atteggiamento piuttosto ipocrita. I giocatori più intolleranti in fatto di fumo sono spesso gli stessi che si riempiono di ogni tipo di droga immaginabile per arrivare in fondo alla partita.

— Lo fate anche voi?

— No. Ho idea che quella roba accorci la carriera di un giocatore, per non parlare della vita. Io gioco pulito. Mi riposo molto il giorno prima della partita. E magari dormo fra un tempo e l'altro.

Sarah lo fissa piegando leggermente la testa e non riesce a nascondere curiosità e perplessità. — Scusatemi se insisto su questi argomenti delicati, ma da quello che mi avete detto ricavo la precisa impressione che il segreto del successo, per un giocatore di football, sta nel riuscire a far male agli altri senza farsi male. Per me questo vuol dire avere ben poco rispetto per la vita umana. Non trovate sconvolgente fare il vostro mestiere?

— Alcuni giocatori sì, ne sono certo. Io no, invece. Maledizione, non le ho inventate io le regole. Io mi limito a osservarle. Uccidere fa parte del football. Se uno non accetta questa realtà, è bene che non giochi.

— Allora avete ucciso qualche avversario?

— Certamente. Come loro avrebbero ucciso me se ne avessero avuto l'occasione.

— Mi sembra un modo di pensare spietato, cinico.

— Credetemi, non è così. Fa parte del nostro atteggiamento professionale. Certo che mi dispiace vedere dei bravi ragazzi farsi male.

Ma non bisogna dimenticare che i giocatori di football sono pagati a peso d'oro per affrontare rischi, anche per morire, se sono sfortunati, in nome del divertimento dei tifosi. Io mi do molto da fare per proteggere i miei giocatori, come e più di ogni altro capitano del campionato. Il mio tasso di perdita giocatori, quel TPG di cui sentireste molto parlare se seguiste il nostro sport, è soltanto uno virgola qualcosa, un valore che mi pone al secondo posto in questa classifica speciale. Ma sapete cosa ci guadagno? I giornalisti sportivi scrivono che il mio mo-do di giocare è incolore. Perfino il mio presidente a volte mi strapazza perché sono troppo cauto. Uno penserebbe che dovrebbero essere felici del fatto che limito al massimo le perdite di personale, che non li costringo dopo ogni partita ad andare a caccia di nuovi giocatori. E

invece non è così. Il presidente di una squadra deve fare quello che vogliono i tifosi, se vuole far soldi a fine campionato. E i tifosi pagano per veder scorrere il sangue. Da me si aspettano che il sangue scorra.

Ecco la verità. Prendete il capitano che mi sono trovato di fronte nella Supercoppa, Harv Matision. Gioca come un animale ferito, uccidere o essere ucciso. Eppure, è questo che garantisce una partita eccitante, e i tifosi lo adorano.

— Questo TPG di cui avete parlato. Qual è il punteggio di Matision?

— Quattro. Il più alto del campionato. Perde molti uomini, lui.

— Ma vinco molte partite.

— La voce, un brontolio profondo, viene da dietro di loro. Si voltano entrambi e si trovano di fronte Harv Matision. Piazzato a gambe larghe, le mani sui fianchi, mette in mostra al meglio il torace ampio e incavato, le gambe lunghe, la potenza muscolare. Ha le fiam-16

me negli occhi e tiene la bocca piegata in un ghigno di derisione. Si-gnificativamente, non dà a T.K. il saluto a mano aperta.

— Non è così, vecchio mio? — Lo dice con arroganza impieto-sa, come un giovane teppista potrebbe rivolgersi a un vecchio paraliti-co.

T.K. ha scarsa considerazione per Matision in campo, nessuna fuori campo. — E' una conversazione privata, Matision. Fuori dai piedi.

— Capisco, vecchio. Sono qui solo per porgere i miei rispetti al secondo miglior capitano del campionato. — Trasuda presunzione da tutti i pori. — Ti aspetto fuori. Penso che stiano per chiamare le nostre due coppie.

— Le nostre due coppie?

— Sì. Ci fanno giocare insieme, io in coppia con Murado e tu con Ibsem. Gli organizzatori hanno pensato che sarà uno scontro interessante. Una specie di rivincita della Super-coppa su diciotto buche.

Abile, non ti pare?

— Diabolico, direi — risponde T.K.

Matision strizza l'occhio a Sarah. — Vedete, ci sono ancora dei coglioni là fuori che pensano che T.K. Mann sia più in gamba di me.

Tocca a me convincerli del contrario. Il vostro ragazzo, qui, sa benissimo che ce la posso fare. Sa che ce la farò. Sa che un giorno o l'altro lo ucciderò.

— Pensare che lui è il presidente del club dei miei tifosi —dice T.K. sorridendo. — Dovreste sentire quelli che mi odiano davvero.

— Non credere di cavartela con una battuta, vecchio — sbotta Matision. — Prima o poi spargerò le tue budella su un marciapiede. —

Indicando con un dito il ventre di T.K., gira sui tacchi e si allontana in mezzo alla folla con andatura insolente.

— Non dirà sul serio — mormora Sarah, le pupille dilatate dalla paura.

— Altroché. E' un pezzo che non nasconde questa voglia di uccidermi.

— Ma per quale ragione?

— Perché pensa di essere più in gamba di me.

— Lo è?

T.K. esita a rispondere. Quando si decide a farlo, la sua voce è bassissima, quasi inudibile. — E' più giovane, questo è certo.

Prima che Sarah possa fare un'altra domanda, l'altoparlante chiama i nomi di Murado, Ibsem, Matision e Mann, invitandoli a presentarsi alla prima buca.

T.K. finisce il suo whisky. — Venite?

— No, non me la sento di affrontare la folla. Preferisco seguire il gioco alla TV.

— D'accordo. Sentite, durante il campionato mi capita di passare da Atlanta un paio di volte. Posso vedervi quando verrò? Magari a ce-na?

— Mi farebbe piacere. Datemi un colpo di telefono. Sono nell'elenco. E buona fortuna per la vostra partita.

— Grazie. Mi farò vivo. — T.K. raccoglie la sacca delle sue mazze presso la porta ed esce.

Appena è fuori, Sarah infila una mano nella borsetta e tira fuori un miniregistratore. Estrae la cassetta, grande come un'unghia, e la fa saltare parecchie volte sul palmo della mano come se stesse valutando il peso delle parole che contiene. Poi se la infila in tasca.

Esce anche lei e ritira la bicicletta a nolo dal deposito.

Monta in sella e si allontana pedalando. Nel primo bidone di spazzatura che vede getta il manuale di sport e il tovagliolino con l'autografo di T.K.

Sabato 20 febbraio 2010

La banda jazz sovrasta col suo frastuono la voce del televisore sopra il bar. "...quasi venivano alle mani" dice il telecronista, commentando la registrazione, buca per buca, del duro scontro a golf fra T.K. e Matision quel pomeriggio. "Harv Matision ha vinto sia il duello personale, sia, con il compagno Jose Murado, il torneo di golf. La nostra opinione è che sia stata una vittoria simbolica. Giunta nella scia della straordinaria prestazione di Matision nella Supercoppa, consacra la sua posizione di atleta numero uno del paese, l'uomo da battere non solo nel football ma in ogni attività che richieda capacità e coraggio."

T.K. siede con gli altri membri della banda, suonando la batteria, e il ritmo dei piatti e del tamburo copre non solo il commento del telecronista, ma anche il ricordo amaro della sconfitta che ancora gli martella il cervello.

Non c'è dubbio, non è stata la sua giornata.

18

Dopo il torneo, aveva cercato di telefonare a Sarah Lauffier, ma il centralino gli aveva detto che quel nome non era nell'elenco di Atlanta e non risultava nemmeno nei sobborghi entro un raggio di venti chilometri dalla città. Sconfitto due volte, era tornato al bar, deciso ad annegare i dispiaceri nell'alcol.

La banda finisce di suonare "Night Train" e sta per attaccare

"Broadway Baffle" quando anche quella cupola protettiva di musica e liquore si dissolve. Entra Harv Matision. Indossa un paio di pantaloni di cuoio attillatissimi e un gilet di pelle di tigre senza camicia sotto. I capelli lunghi gli scendono sulle spalle. C'è qualcosa di indomabile, di ferino in lui. Lo accompagnano tre splendide ragazze, evidentemente minorenni.

— Da bere per tutti — grida al barista. — Ho fatto un mucchio di soldi oggi sul campo da golf e voglio che tutti quanti ne approfitti-no.

In quel momento vede T.K. in mezzo alla banda. — Ehi, buona idea, Mann. Sei troppo vecchio per lo sport e allora ti trovi un lavoro che puoi fare stando seduto. — Si rivolge di nuovo al barista. Ora non ha bisogno di gridare per farsi sentire. Nel bar non si sente volare una mosca. — Perché non prepari un tonico per il vecchio batterista? —

Poi si mette a sghignazzare rumorosamente.

Senza dire una parola, T.K. depone i bastoncini sul tamburo, si alza e punta dritto su di lui, perfettamente sotto controllo, con fred-dezza mortale. Sempre ghignando, Matision gira su se stesso con le braccia tese in fuori e sgombra un cerchio di un paio di metri intorno a sé. T.K. entra nel cerchio.

— Come vuoi batterti? — chiede T.K.

— Come credi di potertela cavare, nonnetto — risponde Matision, spostandosi rapidamente su un fianco in modo da offrire a T.K.

un bersaglio minore. Il suo braccio destro scatta in alto. La mano impugna un coltello.

Finisce così rapidamente che è difficile credere che la rissa coinvolga due dei maggiori maestri del paese nell'arte del combattimento corpo a corpo.

T.K. scivola da un lato, evita il colpo di coltello, si avventa e piega all'indietro il gomito di Matision. Mentre Matision irrigidisce il braccio, T.K. lo colpisce col ginocchio alle reni una, due, tre volte, e lo scaraventa in avanti, ormai piegato in due, facendogli sbattere la te-19

sta contro il banco del bar. Gli pesta col piede la mano destra e calca col tacco fino a quando il coltello cade a terra. Poi sferra due calci nelle costole di Matision.

Senza fiato, Matision cerca di rialzarsi. T.K. si china, raccoglie il coltello e afferra Matision per il fondo dei pantaloni. Poi punta il coltello al sedere di Matision. La folla, muta, aspetta, ma T.K. sceglie l'umiliazione invece dello spargimento di sangue. Con quattro colpi netti, taglia il fondo dei pantaloni di pelle di Matision mettendo in mostra le sue natiche nude.

T.K. conficca il coltello nel pavimento spezzando la lama.

Poi chiama una cameriera. — Tesoro, porta al ragazzo un bicchiere di latte e un pannolino asciutto — ordina, infilandole un biglietto da cento dollari nella scollatura. — E tieni il resto.

Mentre T.K. esce dal bar, nell'aria fresca della sera, Matision lancia un urlo alle sue spalle. — Mann, figlio di puttana. Te la farò pagare. Te la farò pagare in partita, e ti sistemerò per sempre.

— Ecco quello che mi piace dello sport — mormora T.K. fra sé.

— Ci si fanno degli amici meravigliosi. — Poi salta su un tassi a pedali e torna al suo albergo.

XXI SUPERCOPPA, LA VIGILIA

Venerdì 31 dicembre 2010, ore 23.00

I Prospectors si radunano all'incrocio di Pinckney e Cedar. T.K. li allinea in due file, sei uomini nella prima, cinque nella seconda (dato che l'infermiere non porta la palla né entra in mischia, è esentato), e dà il via agli esercizi per riscaldare i muscoli. Incomincia con i soliti saltel-li, piegamenti e capriole per sciogliere gambe, braccia e torso. Poi si lancia nelle prove più impegnative, gli scontri uomo contro uomo, i placcaggi, le mischie.

Un vento gelido da nord-est spazza le strade. Solleva lo strato superiore di neve facendo turbinare nell'aria una nube bianca che avvolge ogni cosa. I lampioni, accesi in tutta la zona di gioco, proiettano una fredda fosforescenza che dà un'impressione di luce diurna almeno nelle strade principali. Gli edifici, gli spiazzi non edificati, le viuzze secondarie sono invece neri come un pozzo senza fondo e, durante le gare, spesso altrettanto mortali.

20

Il quartiere di Boston in cui si svolge la partita era un tempo la residenza dell'élite, i cosiddetti bramini. Ora è un pateracchio di casette borghesi tutte uguali, di piccole industrie, di squallidi supermercati.

Nel mezzo sorgono parecchi palazzi d'uffici di recente costruzione, giganteschi cippi funerari di vetro e cromo in memoria della passata dignità. L'area comprende anche l'Istituto di Arte Contemporanea e una parte della Suffolk University, un'inclusione molto ap-prezzata dai giocatori. I lunghi, tortuosi corridoi degli istituti culturali e accademici forniscono innumerevoli nascondigli a chi si vuole appo-stare, magari ore intere, per un'imboscata. Entro i confini del terreno di gioco c'è poi Louisburg Square. La piazza è il cuore del centro sto-rico, circondata da antiche casette e vicoli lastricati, ormai in stato di abbandono, ma ancora ricca di grazia e fascino sotto lo strato superfi-ciale di sudiciume.

Le strade sono immerse in un silenzio stregato. La voce di T.K.

che dirige gli esercizi ginnici echeggia contro gli edifici vuoti, rotola lungo le strade deserte, galleggia sul vento, turbina con la neve. Dalla gola dei giocatori, tesi nello sforzo, escono sordi brontolii mentre si alza da terra lo sciacquio prodotto dalla neve sciolta sotto i piedi. Un tempo ci sarebbe stata una folla di spettatori a guardarli, ad applaudir-li, ma questo accadeva molto tempo fa, quando la lega professionistica era appena stata fondata.

Presto gli spettatori si erano dimostrati un grave ostacolo allo svolgimento delle partite. Non solo erano in una situazione di continuo pericolo. Spesso compromettevano l'esito di splendide azioni segnalando ai loro beniamini la posizione dei giocatori avversari. Ecco perché ora gli spettatori non ci sono più.

Verso le undici e venti, entrano in campo gli arbitri con indosso le loro uniformi a strisce gialle e rosse e in testa i berretti giallo-fosforescenti. Portano in mano una grande torcia elettrica. Ciascuno è armato di un fischietto e di un altoparlante portatile che gli permette di farsi sentire in un raggio di tre isolati. Per comunicare fra loro, gli arbitri sono muniti di radio ricetrasmittente assicurata alla cintura, di miniricevitori inseriti nelle orecchie e di microfoni da gola. Usano le radio anche per coordinare il raggruppamento dei giocatori alla fine di ogni azione e per ricevere, su un canale segreto, le informazioni sulla prossima azione di gioco diffuse dall'arbitro incaricato di seguire l'avvio del gioco dietro la linea di mischia.

21

In tutto gli arbitri sono tredici, uno per giocatore, e gli accop-piamenti vengono tirati a sorte la settimana prima della partita. In questo istante, all'estremità opposta del terreno di gioco, altri tredici arbitri si stanno accoppiando con i Minutemen. Dato che l'inganno è un fattore fondamentale nel football, ci sono altri otto arbitri sparpagliati in campo. Se un'azione prevede una manovra diversiva pianificata, l'

arbitro assegnato al giocatore che porta la palla si sgancia appena la diversione comincia, e il suo compito viene assunto da uno o più degli otto arbitri liberi, senza però farsi notare. Naturalmente, se la manovra diversiva non è pianificata ma avviene per iniziativa del momento, l'arbitro assegnato al giocatore che porta la palla non ha altra scelta che seguirlo.

Una nuova squadra di arbitri sostituisce la prima all'inizio del secondo tempo.

Sulle orme degli arbitri si muovono gli operatori della televisione. Anche qui ogni cameraman è assegnato a un singolo giocatore. Inoltre, c'è un operatore dietro ciascuna delle due porte mentre altri dodici si muovono a loro piacimento riprendendo scene provocatorie ai margini del gioco vero e proprio o panoramiche dall'alto delle azioni. I cameraman indossano uniformi arancione, il colore internazionale del pericolo. Maneggiano mini-camere grandi come un pugno, sormontate dalla torretta della lente rotante, e la lente è spesso grande come la telecamera stessa. Portano sulle spalle una batteria a

zaino, il cui cavo, del diametro di una matita, è collegato con un meccanismo inerziale che regola il movimento del nastro nella telecamera, garantendo che non s'inceppi. I loro elmetti, a forma di lampadina, sono pieni di aggeggi a microonde necessari per trasmettere i segnali TV e per ricevere istruzioni dalla sala di regia. Le lenti dei loro occhialoni sono composte da piccoli prismi sensibili ai minimi spostamenti delle pupille.

Un cavo che collega gli occhialoni alla telecamera permette loro di mettere l'obiettivo a fuoco su qualsiasi oggetto semplicemente fissando l'oggetto stesso. Per le riprese notturne hanno speciali accessori a raggi infrarossi.

Un microfono rotante, sincronizzato per mezzo di un giroscopio con la telecamera in modo da puntare sempre nella direzione dell'obiettivo, è montato su un perno in cima all'elmetto. La sala di regia intercetta gli ordini del capitano ai giocatori per mezzo di questi micro-22

foni ed è quindi in grado di trasmettere agli operatori le istruzioni necessarie per seguire le azioni di gioco.

Come gli arbitri, gli operatori della televisione lavoreranno solo sei delle ventiquattro ore della partita. E ancora come gli arbitri, hanno numerosi colleghi piazzati in vari punti del campo per seguire il giocatore con la palla in caso di manovre diversive.

Uno dei due capo arbitri, il compito dei quali è di sovraintendere al lancio della moneta all'inizio della partita, prima di prendere posto in sala di regia accanto al coordinatore della telecronaca, convoca i due arbitri di meta e i due arbitri di mischia e li presenta a T.K.

T.K. ordina ai suoi giocatori di continuare a esercitarsi nei passaggi, poi si allontana con il capo arbitro.

All'incrocio delle vie Anderson e Pinckney, s'imbattono nell'altro capo arbitro. E' con lui Harv Matision. Uno dei due arbitri fa le presentazioni di rito: — Harv Matision, capitano dei Minutemen della Nuova Inghilterra, T.K. Mann, capitano dei Prospectors di San Francisco.

T.K. porge la mano. Matision ignora il gesto. — Lanciamo questa fottuta moneta e mettiamoci a giocare — sbotta.

— Signor Mann — dice l'arbitro — come capitano della squadra ospite vi prego di scegliere testa o croce mentre la moneta è in aria. —

Poi lancia la moneta verso il cielo.

— Testa.

Tre operatori, quello di T.K., quello di Matision e uno libero, sono

appostati a mezzo isolato di distanza e riprendono il lancio della moneta con i teleobiettivi. Sono almeno due le ragioni per cui i cameraman non si avvicinano mai troppo ai giocatori. Primo perché così non ostacolano le azioni, considerazione molto importante quando ben quarantotto operatori sono in campo. Secondo, e ancor più importante dal loro punto di vista, perché evitano di diventare il bersaglio acci-dentale di coltellate o colpi di fucile.

La moneta ricade sul lato della croce.

— A voi la palla della prima azione — sceglie Matision.

— Difenderemo la meta ovest — dice T.K. Il terreno di gioco non è esattamente rettangolare. Il lato ovest è leggermente più lungo del lato est. La scelta di T.K. darà ai Prospectors la porta est nell'ultimo tempo della partita, un vantaggio tattico. Alla fine dell'incontro, quando entrambe le squadre sono sempre stanchissime e spesso deci-23

mate, è utile avere intorno alla propria porta un'area meno estesa: ri-duce la mobilità dell'avversario. Contemporaneamente un'area più vasta intorno alla porta avversaria permette maggiore mobilità alla propria squadra.

L'arbitro, a beneficio dei telespettatori, annuncia l'esito del lancio della moneta gesticolando esageratamente in direzione dell'operatore di Matision.

— Potete tornare entrambi alle vostre squadre — conclude.

Uno dei due capo arbitri accompagna T.K. nel punto in cui i suoi compagni, che ancora si esercitano nei passaggi, lo aspettano.

Alle 23.45 precise, lo stesso capo arbitro si avvicina di nuovo a T.K. — Il vostro franco tiratore, per favore.

T.K. fa cenno a Gus D'Armato di farsi avanti. D'Armato arriva, imbracciando il fucile come se fosse una parte integrante del suo braccio.

L'arbitro tende la mano con il palmo aperto. C'è appoggiata una cartuccia calibro 7,62. D'Armato la prende e la infila nella canna del suo fucile, un Remington a colpo unico, fatto su misura per lui, con un telescopio 12 x 50 a visione diurna e notturna montato sulla canna. E'

un'arma da imboscate con puntamento perfetto. I franchi tiratori del campionato, in percentuale quasi identica, scelgono il Remington o un modello analogo fabbricato dalla Winchester. Per la verità, D'Armato preferisce il Winchester, ma la pubblicità che fa in TV al Remington gli raddoppia il reddito imponendogli quella scelta.

Ormai pronto, con il fucile carico, tallonato dal suo operatore e dal suo arbitro, D'Armato discende lungo la via Pinckney, taglia a destra in

Louisburg Square e scompare. Seguirà l'azione di gioco da lontano, muovendosi in base a segnali segreti concordati fra lui e T.K.

prima dell'inizio della partita. T.K. gli ordinerà di nascondersi in un grattacielo se la situazione consiglierà l'uso della pallottola, oppure gli ordinerà di intercettare l'avversario in possesso del pallone e di cercare di inchiodarlo a terra col coltello.

T.K. ha un'ampia possibilità di scelta riguardo alla postazione del franco tiratore in quanto questo giocatore (come l'infermiere, anche se qui per ragioni più altruistiche) non ha l'obbligo di restare con la squadra all'inizio della partita. Data questa sua illimitata libertà di movimento, il franco tiratore (come l'infermiere, ancora una volta) 24

non può portare il pallone, una cosa concessa invece a ogni altro membro della squadra, difensore o attaccante che sia.

T.K. raduna i compagni intorno a sé, pronuncia qualche parola di incoraggiamento, si unisce a loro in una stretta di mano corale, infine si dirige alla loro testa verso Myrtle Street, dove devono allinearsi per il calcio d'avvio.

Lunedì 22 febbraio 2010

Pierce Spencer, presidente della International Broadcasting Company, può essere descritto perfettamente con una sola parola. Controllo. E'

ciò che fa meglio, ciò che più gli piace. Alla IBC nulla sfugge al suo dominio. Decide le inquadrature, fa i provini agli attori, sceglie i co-stumi, riscrive i copioni, fa tutto lui, personalmente. Influenza ogni aspetto dei programmi televisivi della IBC, delegando il minor numero di poteri possibile. Si dice che gli esperti di tecniche manageriali, ogni volta che si trovano di fronte al suo autoritarismo amministrativo, si strappino i capelli per la disperazione. Questo sistema non può funzionare, decidono. Ma poi tutte le loro teorie vanno a gambe all'aria perché il sistema funziona, e bene.

Spencer è seduto alla sua scrivania circondato dai segni del successo: le statuette d'oro, i diplomi incorniciati, le curve ascendenti dei grafici che indicano le entrate pubblicitarie e il fatturato degli abbo-namenti.

Si appoggia allo schienale di una poltrona gigantesca, un oggetto costoso, costruito con pelle autentica e legno vero. Si accende un sigaro, un sigaro cubano. Per Pierce Spencer, solo il meglio. In tutto. Vive in un lussuoso attico suburbano. Frequenti soggiorni in una stazione termale europea lo mantengono giovane e vigoroso. Interventi occa-sionali di chirurgia plastica fanno lo stesso per la sua faccia. Abbastanza ricco da permettersi il

carburante, abbastanza potente da ignorare le rigide leggi ecologiche, possiede perfino, e usa regolarmente, ciò che è diventato il simbolo più alto dell'affermazione economica e sociale: un'automobile privata col motore a benzina.

Una corte di produttori, direttori e vicepresidenti seduti intorno a lui si dimena su poltroncine policrome dure come la pietra. Le poltroncine sono scomode per una ragione ben precisa. Pierce Spencer non permette che i subordinati si sentano a loro agio in sua presenza.

Questo incontro, chiamato conferenza esecutiva, è tale solo di nome. Sarebbe più appropriato chiamarlo soliloquio, monologo. Pierce Spencer parlerà, tutti gli altri ascolteranno. In questo edificio, in questa organizzazione, in questo mondo ermeticamente sigillato di 200 piani, Pierce Spencer è sovrano assoluto. Chiunque osi mettere in discussione la legge, o il legislatore, viene messo a tacere, talvolta in modo definitivo.

La fonte dell'autorità di Spencer, il potere con il quale governa, deriva da un dono molto semplice. Ha la capacità quasi divinatoria di valutare ciò che il pubblico vuole e di appagare i suoi desideri. Anni fa, nonostante le molte critiche ironiche, puntò spericolatamente sui suoi istinti e si assicurò i diritti esclusivi di trasmissione su tutte le partite del campionato di football. Oggi la sua rete televisiva trasmette poco altro: ripresa diretta delle partite la domenica e ripetizione delle azioni più drammatiche fino a metà settimana. E' un programma sor-prendentemente limitato, ma il successo è enorme. Il football su strada, sotto qualsiasi punto di vista, è sicuramente lo sport più popolare di ogni tempo. Ha fatto dell'IBC un nome notissimo in tutto il paese (la maggior parte delle famiglie ha due televisori e uno dei due rimane sintonizzato in permanenza sulla rete IBC) e di Pierce Spencer un uo-mo molto ricco e potente.

Spencer si rivolge ai suoi subordinati e usa il sigaro come una bacchetta per sottolineare i passi più importanti del discorso. — L'an-no scorso le nostre trasmissioni delle partite di football hanno attirato regolarmente l'ottanta per cento del pubblico televisivo. — Cala con forza la mano sulla scrivania facendo cadere sul pavimento una pioggia di cenere dalla punta del sigaro. — Quest'anno la nostra quota di pubblico aumenterà. Il campionato che sta per cominciare ci darà un successo ancora più grande, utili ancora maggiori. — Qui si concede una pausa perché tutti afferrino bene il senso della sua predizione. —

Avremo più successo, faremo più profitti perché aumenteremo il po-tenziale d'eccitazione delle partite che trasmetteremo, alzeremo il livello di suspense, renderemo più drammatico il gioco. I nostri spettatori vogliono più morti, vogliono vedere più sangue. E noi glieli da-remo. — Soffia una gran nuvola di fumo bluastro. — Quest'anno rad-doppieremo il numero dei giocatori ai nostri ordini. Moulay — continua, puntando il sigaro verso una donna di mezza età — ve ne occupe-rete voi. Entro l'inizio della stagione, voglio che ci siano almeno tren-26

tadue giocatori sistemati, uno per ogni squadra del campionato. Così potremo contare su due nostri uomini in ogni partita che trasmetteremo. Usate lo schedario dei personaggi dello sport per scovare i candidati più probabili. Quando pensate di averli trovati, venite a discuterne con me. Se li approvo, gli farete la solita offerta. Centomila dollari per l'installazione del ricevitore, altri cinquantamila per ogni uomo che uccidono durante una partita. Fategli capire che gli riveleremo la posizione del giocatore in possesso della palla dalla sala di regia e che quindi avranno più occasioni di uccidere dei loro compagni di squadra. E non dimenticatevi di aggiungere che ci serviremo dello stesso mezzo, le informazioni dalla sala di regia, per tenerli fuori dai guai, cioè in vita. Ho scoperto che quest'ultimo è l'argomento più convincente. Ci sono domande?

La donna scuote la testa.

Un uomo con i capelli radi e gli occhiali, seduto in un angolo della stanza, solleva timidamente una mano. — Signore — dice — ho un'obiezione da sollevare. — Spencer fa capire che considera questo intervento un grosso affronto alla regola dell'assenso, mordendosi le labbra e scuotendo vigorosamente il sigaro. Ma l'uomo si alza in piedi e comincia comunque a parlare.

— Signore, non vorrei fare la parte di quello che dice sempre di no, ma ho compiuto molte ricerche sul nostro coinvolgimento nelle partite di campionato e ho il timore che se aumentiamo ulteriormente la nostra influenza, rischiamo di raggiungere il punto in cui i profitti cominciano a diminuire, se non a scomparire del tutto. — Ora che ha la parola, parla sempre più in fretta, come se volesse dire tutto prima che lo sguardo di disapprovazione di Spencer lo incenerisca. — Man-tenendo i nostri agenti a un livello minimo, siamo finora riusciti a garantire la discrezione che un'attività come la nostra richiede. Se raddoppiamo il numero dei giocatori al nostro servizio, raddoppiamo anche il rischio di essere scoperti. Temo che

prima o poi uno dei giocatori, spinto dalla moralità o dalla coscienza, finisca per tradire la nostra fiducia. Inoltre, c'è sempre la possibilità di un ricatto. E se uno dei nostri giocatori dovesse essere ucciso e sottoposto all'autopsia, ecco, non c'è bisogno che vi ricordi come sarebbero catastrofici per noi i risultati. Insomma, ci sono tutti i presupposti per denunciarci tutti come complici d'omicidio, per non parlare del reato meno grave, ma certo non privo di importanza, di interferenza con la libertà del commercio 27

interstatale. Con sedici giocatori sotto il nostro controllo, siamo già in grado di influire sul risultato di metà delle partite di ogni campionato.

Penso che basti. Non vedo il motivo di essere più avidi. Suggerisco quindi di mantenere il nostro programma ai livelli attuali, rinunciando ai profitti maggiori ma anche limitando il rischio che ci assumeremmo ampliando le operazioni. — Ormai a corto di coraggio, oltre che di argomenti, si accascia sulla poltroncina.

La risposta non tarda a venire. — Non sono d'accordo con voi, Deutsch — ringhia Spencer. — E dubito che qualcuno la pensi come voi, non è così?

E' così, naturalmente. Pierce Spencer ha dei metodi molto poco sottili per domare il dissenso.

— Allora è deciso — conclude Spencer. — Quest'anno ci com-priamo trentadue giocatori, uno per squadra. — Finisce così un'altra conferenza esecutiva dell'IBC.

Volete una squadra di football?

Per quelli di voi che hanno sempre voluto mettere in campo la propria squadra di football professionistico, questo capitolo spiega come si fa.

Per prima cosa dovete rapinare una banca.

Nel caso vi stiate chiedendo il perché, ecco quanto costa mettere in strada i Prospectors.

Gli elmetti completi di imbottiture gonfiabili e paracolpi di gela-tina vengono a 135 dollari l'uno. Un giocatore di mischia ne cambia sei, magari otto in una stagione. Inoltre le mazze ne spaccano molti e bisogna gettarli via perché non li si possono riparare. I pantaloni della tuta costano 55 dollari, le maglie 35. Ottanta dollari occorrono per le imbottiture paraspalle e paranche, mentre ce ne vogliono 220 per le piastre della corazza che devono essere fatte su misura per ogni giocatore. Gambiere e bracciali costano 65 dollari. I parareni 35 e la maglia di ferro 50.

Forniamo a ogni giocatore due paia di scarpe. Questo equivale a 60 dollari. Ma poi gli dobbiamo dare anche cinque paia di suole diverse, per il

ghiaccio, l'asfalto, il cemento, la neve e i terreni misti. Altri 25 dollari. I mutandoni termici, i guanti, le calze e roba del genere rappresentano un'uscita ulteriore di 30 dollari.

Poi ci sono le uniformi da viaggio, i berretti con i colori della squadra e le tute: 150 dollari per giocatore.

28

Per fortuna non dobbiamo pensare a sospensori e cavalli d'acciaio. In quel settore ogni uomo pensa per sé.

Nel campo delle armi, i coltelli lunghi costano 130 dollari l'uno, compreso il fodero. Sono cari ma è perché ce li facciamo bilanciare e affilare in modo speciale. Manici e lame sono fusi in un unico pezzo d'acciaio extratemperato. La guardia viene inserita con una saldatura speciale. I manici sono avvolti in gomma ruvida. Dobbiamo togliere la gomma e riavvolgerla dopo ogni gara perché sangue e sudore tendono a penetrare nella gomma irrigidendola. I foderi sono fatti di plastica autolubrificante che rimane flessibile e scivolosa da 25 gradi sotto ze-ro a 45 sopra zero.

I pugnali li ordiniamo a una fabbrica inglese che si è fatta un nome con le lame da barba. Come per i coltelli lunghi, la lama è tutt'uno col manico, ma per assicurarci che la lunghezza della lama non superi i limiti legali, anche la guardia è fusa insieme. I manici hanno il solito avvolgimento di gomma e i foderi le stesse caratteristiche di quelli dei coltelli. Pugnali e foderi ci costano 95 dollari ciascuno.

Le mazze sono le armi più economiche dell'arsenale. Sessanta dollari l'una. E' perché sono semplici da fare. Le mazze, con il loro gancio per appenderle alla cintura, sono fatte di plastica, con un unico stampo. La frusta è di nylon. A quel che mi dicono, gli operai che le fanno ne sfornano una ogni dieci minuti. Roba da niente.

Le bolas invece vengono a 105 dollari. Sono composte da tre sfere d'acciaio fuse nel laboratorio spaziale SkyFac per essere certi che siano perfettamente rotonde. Sono ricoperte di plastica e tenute insieme da un filo sottile di nylon. Complessivamente pesano poco più di due chili.

Non tutti i giocatori usano il giavellotto, ma ne teniamo ugualmente alcuni in magazzino. Sono fatti con un tubo di lega leggera, la punta d'acciaio, l'impugnatura di gomma. Ci costano ottanta dollari l'uno.

Non dobbiamo preoccuparci del costo del fucile del tiratore scelto, ce lo danno gratis i fabbricanti. Ma se dovessi valutarne il prezzo, direi che probabilmente occorrono circa cinquecento dollari per farne uno.

Abbiamo anche molte altre spese a cui nessuno sembra badare molto. Il nastro adesivo, per esempio. All'inizio della stagione, quando 29

i giocatori sono fisicamente integri, usiamo per ogni uomo quattro rotoli di nastro d'alluminio, tre di cerotto. Verso la fine dell'anno, quando i giocatori, logorati, si infortunano più facilmente, il consumo di cerotto raddoppia (però continuiamo a usare solo quattro rotoli di alluminio). Il conto del nastro adesivo si aggira in media sui 300 dollari per giocatore a stagione.

Per trasportare tutto questo armamentario quando giochiamo fuori casa ci serviamo di ottantadue bauli decorati con i colori della squadra (maneggiare quei bauli non è un lavoro da poco. Già pesanti nel viaggio d'andata, diventano ancor più pesanti al ritorno. Ogni uniforme si impregna di circa quattro chili di sudore nel corso di una partita). I bauli costano 600 dollari l'uno.

Ci sono poi i lacci delle scarpe e ne occorre un paio nuovo ogni partita. Se un laccio si rompe durante un'azione cruciale, il giocatore che perde la scarpa ha un punto vulnerabile in più nel suo corpo, per non parlare della mobilità ridotta. I lacci delle scarpe sono a buon mercato, ma quando se ne devono comprare tanti, anche questo conto si fa sentire: 20 dollari per giocatore all'anno.

Ogni volta che prendiamo l'aereo per una partita fuori casa, l'assicurazione ci costa ottantamila dollari (l'intera squadra è assicurata per novecento milioni). In media il conto dei biglietti aerei è di sessan-tamila dollari a viaggio, cifra a cui va aggiunta la soprattassa del dieci per cento, cioè altri seimila dollari, da versare all'Ente per la Protezione dell'Ambiente.

Per quanto possa variare, in più o in meno, a seconda di dove giochiamo e della violenza del gioco, direi che in media si finisce per pagare mezzo milione di dollari a partita in risarcimento di danni.

Dobbiamo anche pagare la nostra parte del costo dello sgombero degli abitanti dalla zona di gioco e del loro mantenimento nel campo sfollati. Aggiungete altri sessanta milioni di dollari all'anno.

Poi ci sono gli stipendi dei giocatori. Anche questa è una cifra che varia, ma la media è sui 550.000 dollari all'anno per giocatore.

Ci sono infine i palloni. Costano 35 dollari l'uno e ne usiamo ventiquattro per partita. Li fabbrica appositamente per la Lega Football la Spaulding, che li chiama "Speciali LFS". Sono lunghi esattamente ventotto centimetri e mezzo, mentre la circonferenza misura cinquantaquattro centimetri e mezzo. Sono fatti di similpelle speciale, perfettamente impermeabile, con una

superficie rugosa che dà al tatto 30

l'impressione della vera pelle (una volta i palloni si chiamavano

"pecari" anche se in realtà erano fatti di cuoio. Ma con la scarsità di bovini che c'è oggi è praticamente impossibile trovarne). Anche la stringa è fatta di similpelle. E' consuetudine da noi regalare il pallone portato a meta al giocatore che ha segnato il punto, un costume che si sta diffondendo anche nelle altre squadre del campionato.

Ormai non c'è che da tirare le somme. Sputate fuori novanta, magari cento milioni di dollari d'investimento iniziale e anche voi potete mettere in campo la vostra squadra di football professionistico.

Per quanto mi riguarda, io preferisco restare con quella che ho.

(Herb Carrerra, "Appuntamento a mezzanotte", Gridirion Press, Miami, 2004, pp. 34-38)

Lunedì 15 marzo 2010

— Centodue chili. T.K., sei una noia — esclama il medico dei Prospectors. — Sei abitudinario come mia zia quando va di corpo. Non credo che il tuo peso sia cambiato più di mezzo chilo da dieci anni a questa parte. — Il medico gli sventola davanti agli occhi una cartellet-ta color sabbia. — I risultati degli altri esami sono perfetti. Sei disgu-stosamente in forma.

— Tutto merito di una vita avventurosa e del dentifricio Clasp

— ribatte con un sorriso T.K. scimmiottando una pubblicità televisiva di Harv Matision. Salta giù dalla bilancia, prende le imbottiture da allenamento che aveva appoggiato su una panca accanto al muro e se le infila.

Ci sono sessantotto atleti sparsi negli spogliatoi e venticinque di loro sono reclute. Dato che si tratta solo di un allenamento, oltretutto uno dei primi, la squadra non ha ancora indosso il consueto armamentario. I giocatori si sono limitati a infilarsi le imbottiture spugnose intorno al torace, pantaloncini blu, paraginocchia e paragomiti di gomma e scarpe da tennis. Sopra portano una tuta da allenamento fatta in modo da riprodurre esattamente la distribuzione dei pesi della normale uniforme da gioco. In questa fase dell'allenamento i giocatori si portano per lo più indosso una quindicina di chili di peso. Alla vigilia del campionato, invece, saranno in grado di allenarsi con speciali tute da quaranta chili, circa il doppio di quello che dovranno sopportare in partita. Ma si sa che l'allenatore Carrerra non scherza in fatto di prepa-razione atletica. Alle reclute impone addirittura di tenere indosso la tu-31

ta d'allenamento ventiquattro ore al giorno fino all'esordio in campionato. Invariabilmente anche un paio di veterani si sottopongono alla stessa prova.

Tutti e sessantotto i giocatori portano in testa o in mano un elmetto di plastica blu da allenamento con la lettera P dipinta in oro su un lato.

Le reclute costituiscono un gruppo introverso, isolato. Parlano poco fra di loro, per niente con i veterani. Sono state ingaggiate tutte all'università, l'ultimo bastione del football da campo vecchia maniera, pertanto non hanno mai giocato il football da strada. Hanno molto da imparare. Il loro primo compito è di farsi le ossa per entrare in squadra: all'inizio del campionato la rosa dei giocatori sarà ridotta a cin-quantadue uomini. Il secondo compito, il più importante, è di imparare a rimanere vivi una volta inseriti in squadra.

Invece i veterani sono molto comunicativi. Ridono liberamente, scherzano, si prendono in giro. Per gli allenamenti non hanno bisogno di caricarsi psicologicamente. In allenamento non si muore mai. I coltelli sono di gomma, i colpi di fucile a salve. Conservano la solennità, la concentrazione in solitudine per le partite di campionato. E' là che cambia tutto.

T.K. si siede sul pavimento accanto a Eddie Hougart, mediano estremo. Eddie è il migliore amico di T.K. E' cominciato tutto all'università, quando dividevano la stessa stanza. Salvandosi la pelle a vicenda in innumerevoli partite sono diventati come fratelli. Eddie è grosso e flaccido. Lo stomaco gli sporge sopra la cintura, le braccia gli penzolano quando cammina. Dà l'impressione di essere fatto soltanto di grasso.

Ma è un'impressione completamente falsa. T.K. si è scontrato con lui in allenamento abbastanza spesso da sapere che sotto lo strato di grasso ci sono muscoli di ferro.

Eddie è il buffone della squadra, un vero clown. Si diverte a im-provvisare scherzi spesso di dubbio umorismo come scaraventare una recluta dal secondo piano dell'albergo o spalmare pomate autoriscal-danti nel sospensorio di un compagno prima di una corsa di ottanta chilometri. Nel portafoglio tiene una collezione di ritagli di riviste pornografiche. Li ha tirati fuori e mostrati così tante volte che ormai sono quasi tutti sgualciti, strappati e illeggibili. Non sembra che Eddie se ne accorga o che gliene importi. Continua a tirarli fuori beato e non 32

gli importa se quasi tutti gli amici a cui li mostra li hanno già visti, spesso più volte.

— Guarda qua. — Eddie strizza l'occhio mentre tira fuori un su-dicio spezzone di film dal suo armadietto. — Non è uno schianto?

T.K., che ha visto quel pezzo di pellicola almeno altre cinquanta volte, lo

prende senza protestare e lo esamina controluce. E' l'immagine radiografica di un pene moscio con un osso rotto che lo percorre da cima a fondo. — Una brutta frattura questa che hai, Eddie — dice T.K. restituendogli la radiografia. — Dovresti chiedere al dottore se è il caso di metterci un chiodo.

— Già, un chiodo. Buona idea. Mi piace. — Eddie guarda il fo-togramma tenendolo con il braccio teso.

— Piace anche a me — mormora T.K. osservando con tristezza l'amico che socchiude gli occhi per guardare la foto. Anche Eddie, come T.K., sta diventando vecchio. Ma mentre T.K. è in forma splendida, Eddie Hougart non lo è. Da qualche stagione sta perdendo pro-gressivamente la vista. Si è procurato molte paia di lenti a contatto diverse, un paio da sole, un paio per la notte, uno per la neve, uno per la pioggia, eccetera. Ma nemmeno le lenti a contatto bastano a mettergli a fuoco la vista come occorre in quello sport. Come fa a giocare a football, allora? Segue l'istinto. E il fegato. Finché istinto e coraggio lo sorreggeranno avrà il suo posto in squadra. Quando se ne saranno andati, se ne andrà anche lui, in un modo o nell'altro.

Entra negli spogliatoi l'allenatore Carrerra. E' un uomo di poche parole e arriva subito al nocciolo. — Stamattina proveremo le azioni offensive e il corpo a corpo senza armi. Le posizioni fondamentali.

Capitano e mediani d'apertura con me. Terzini e mediani con l'allenatore Johnson. Centri, guardiameta e uomini di mischia con l'allenatore Fernandez. Ali con l'allenatore Miller. Non dimenticatevi il manuale di gioco. Franchi tiratori, voi invece passerete l'intera giornata al poli-gono con l'allenatore Leicht. Per le azioni difensive e gli allenamenti con le armi nel pomeriggio, liberi, estremi e seconde linee con me e con gli allenatori Stassen e Ralan. Prime linee e ali con l'allenatore Immura. Zack (Zack Rauscher è l'infermiere dei Prospectors), ti ho organizzato una giornata di studio a Stanford con il dottor Zimmerman e la sua troupe ortopedica.

T.K. prende nota dei suoi compiti. Starà con l'allenatore Carrerra sia la mattina sia il pomeriggio. Nel football su strada, dove le sostitu-33

zioni non sono ammesse, ogni uomo gioca tanto in difesa quanto in attacco. In difesa, la posizione fondamentale di T.K. è quella di libero (prima o poi, nel corso degli allenamenti, lui e tutti gli altri compagni di squadra si addestreranno anche per ogni altra posizione di gioco, in difesa e in attacco. Lo fanno perché, nel caso di infortunio o morte, i giocatori, a discrezione del capitano, siano in grado di assumere qualsiasi ruolo).

I Prospectors si allenano in una squallida strada di un quartiere industriale

di Hunter's Point, un sobborgo a sud di San Francisco. E'

un campo d'allenamento ideale. Non c'è molto traffico, ci sono alcuni edifici abbastanza alti da consentire buoni scatti verticali, la gente che ci vive è poca e, se si eccettuano le ore di punta, la mattina presto e nel tardo pomeriggio la strada è praticamente deserta.

L'allenatore Carrerra chiama T.K. e i suoi due vice, i mediani d'apertura, un veterano chiamato Halloran e una recluta di nome Cross, campione del football universitario nella stagione passata, e si avvia con loro alla porta, una linea lunga un metro, con due pali pian-tati a ciascuna estremità. E' la linea da superare per segnare una meta.

— Sto mettendo a punto questa nuova manovra — spiega ai suoi tre giocatori — per penetrare l'area di meta e voglio sentire il vostro parere prima di inserirla nel manuale di gioco. Eccola. — Sistema davanti alla porta uno dei suoi manichini meccanici. L'allenatore Carrerra ha il pallino della tecnologia. Non usa mai un manichino d'acciaio imbottito di cotone se ce n'è a disposizione uno meccanico.

L'azione che simula, la porta con un difensore davanti, è piuttosto comune nel football su strada, la si vede spesso nel corso di una partita. Tenere un uomo nell'area di porta in teoria offre un'ultima possibilità di evitare la meta, però taglia completamente fuori il franco tiratore che non può usare il fucile se c'è un difensore fra l'avversario in possesso della palla e l'area di porta.

Il manichino meccanico dell'allenatore Carrerra si sposta avanti e indietro con rozza autenticità. L'allenatore si infila il pallone nella tasca ventrale della casacca. — Ecco la manovra. La chiamo a granchio. Puntando dritto sul difensore, lo agganci con un placcaggio laterale, così. — Dimostra l'azione sul manichino, dopo averne ridotto l'energia a meno di un quarto. Lo pagano per insegnare il football, non per giocarlo. — Poi scivoli lungo il fianco dell'avversario, spostandoti all'indietro come un granchio e tenendolo girato verso l'esterno. Lo 34

aggiri e voltandoti superi di scatto la linea. — Varca la linea e si raddrizza. — Che cosa ne pensate? — E' ovviamente fiero della nuova manovra.

— Devo pensarci — risponde Halloran, che gioca a football co-me gioca con la vita, sbilanciandosi il meno possibile.

— Penso che sia magnifica — commenta Tross, che per la verità non ha capito gran che ma pensa che sia una buona idea mostrarsi d'accordo con l'allenatore.

— E' una stronzata — dice T.K. avvicinandosi al manichino. Il manichino assume una posizione minacciosa, così T.K. gli spegne il motore. — Provalo con me — suggerisce all'allenatore Carrerra.

L'allenatore lo affronta, si lancia nel placcaggio laterale e incomincia la scivolata a granchio intorno a lui. In quell'istante, T.K. afferra l'allenatore sotto il mento e gli tira la testa all'indietro, sfruttando il movimento stesso di Carrerra. Si ferma prima di fargli del male.

— La teoria è buona, ma un difensore in gamba è capace di stac-care la testa all'avversario, elmetto e tutto, in una mossa del genere.

Continuo a preferire l'azione due contro uno, se ci si riesce, o l'attacco diretto.

— Nella prima manovra, un attaccante affronta il difensore della porta mentre l'uomo con la palla supera la linea di meta. Funziona quasi sempre, ma è piuttosto difficile da organizzare in quanto richiede che due attaccanti riescano a liberarsi contemporaneamente dal loro difensore. La seconda manovra, l'attacco diretto, non è altro che un avventarsi alla cieca, a testa bassa, contro il difensore, una strategia che può portare oltre la linea di meta sia l'attaccante con la palla sia il difensore, oppure far rompere il collo all'attaccante. Nel football su strada c'è un pro e un contro in tutto.

L'allenatore Carrerra non è per niente deluso dal fallimento della sua teoria. Al contrario, sapeva sin dall'inizio che era sbagliata. Ma voleva vedere quale dei suoi mediani d'apertura, cioè il capitano e i suoi vice, se ne sarebbe accorto e quale avrebbe avuto il fegato di dirglielo chiaro e tondo. Mentre è il capitano a scegliersi la squadra, è l'allenatore che si sceglie il capitano. E' una delle poche leve di comando che ha in mano. Il presidente della squadra insiste con Carrerra da mesi perché punti su un uomo più giovane, perché punti su Cross.

Ogni tanto all'allenatore piace inscenare trabocchetti come questo, so-35

lo per convincersi, nonostante l'opinione contraria del presidente, che non sempre l'atleta più giovane è anche il migliore.

Per l'allenamento del pomeriggio, T.K. prende il coltello lungo, l'arma che tutti i liberi e gli uomini di linea portano. In allenamento le azioni sono condotte con i coltelli di gomma, non quelli veri, ma Ca-nerra vuole che i suoi uomini si addestrino anche con la lama, normalmente prendendo a coltellate un manichino imbottito di cotone, perché si riabituino alla sensazione della lotta armata. Come libero, T.K. può anche portare le bolas o la lancia lunga un metro e mezzo.

Preferisce le bolas. Una lancia non vale quasi nulla contro un'armatura e oltretutto è complicato maneggiarla. T.K. non pensa nemmeno di portare con sé il pugnale. Per lo più il suo lavoro di difensore consiste nel correre e inseguire e in questo tipo d'azione la lama corta gli serve a poco, a differenza degli uomini di linea che la usano continuamente.

T.K. sosta al gabinetto prima di uscire. Quando finalmente arriva in strada, i difensori si stanno allenando con le mazze. Le mazze sono lunghe quindici centimetri e hanno attaccato al manico una frusta di nylon lunga trenta centimetri. Per due o tre minuti i difensori si ad-destrano nello strangolamento, per altri due o tre minuti nel martellamento.

T.K. si affretta a raggiungere l'allenatore Carrerra circondato dagli estremi. E' l'ultimo ad arrivare. — Voi mettetevi là — dice Carrerra ai seconda linea. I seconda linea si spostano nel punto indicato. Poi si rivolge all'intero gruppo, estremi e seconda linea insieme. — Dovete imparare a usare con efficacia i coltelli lunghi. Avete in mano una lama di quindici centimetri, l'arma tattica più potente nell'arsenale del football, e dovete imparare a usarla con efficacia.

— ... a usarla con efficacia — gli fa eco Eddie Hougart, che, prodigiosamente, ha imparato a memoria ogni parola del libro di Carrerra "Appuntamento a mezzanotte", non per migliorare il suo gioco, ma per punzecchiare l'allenatore rinfacciandogli l'eterna ripetizione dei consigli più ovvi.

T.K. sente improvvisamente un odore spiacevole e guardandosi alle spalle vede arrivare un gregge di capre. Saranno almeno cinquanta. Vuol dire che sarà un pomeriggio duro.

— E' per voi, reclute — spiega l'allenatore Carrerra. — La chia-miamo la prova della capra. Ha un doppio scopo. Vi insegna a usare il coltello con efficacia e vi abitua alla vista del sangue. Noi lasciamo li-36

beri questi animali uno alla volta. E voi dovete raggiungerli e uccider-li. In fretta, con precisione, senza movimenti inutili. Avanti il primo.

Il primo in fila, una recluta, si lascia scappare la capra. L'allenatore Carrerra lo punisce facendogli fare cinquanta giri di corsa. Il secondo, un veterano con sei anni di carriera alle spalle, raggiunge la sua capra e la sgozza con un solo movimento fluido.

— Guardate, ragazzi — grida l'allenatore — guardate come ha fatto. Voglio che facciate tutti così. In fretta, con precisione, senza mosse inutili.

E' il turno di T.K.; in fretta, con precisione, senza mosse inutili.

Ogni volta che una capra viene sgozzata, gli allenatori in seconda trascinano la carcassa fino a un carretto sistemato nei pressi e la scaricano dentro. Alla fine dell'allenamento, le capre saranno traspor-tate nella cucina del ristorante della squadra e cotte. La carne scarseg-gia e l'allenatore Carrerra è un uomo parsimonioso. La carne di capra costituirà l'alimento base dei giocatori per le prossime due settimane di allenamento.

Quando anche l'ultima capra è stata uccisa, estremi e seconda linea sperimentano fra loro le tecniche della lotta con il coltello, questa volta usando i coltelli di gomma.

Finita la sessione pomeridiana, i giocatori si ritrovano negli spogliatoi in attesa che l'allenatore dia il via alla riunione di squadra.

Come al solito, i franchi tiratori, Gus D'Armato, il suo vice e due reclute, se ne stanno per conto loro, da una parte. Il franco tiratore quasi sempre è l'individuo più introverso della squadra. Sono le regole del gioco che lo rendono tale. Oltre al fucile armato con una pallottola, può servirsi di un numero illimitato di coltelli di qualsiasi tipo, purché nessuna lama sia più lunga di sessanta centimetri. Quasi tutti i franchi tiratori scelgono coltellacci da macellaio e machete. Questa combina-zione arma da fuoco-armi da taglio fa del franco tiratore una formidabile forza difensiva, ma c'è anche un rovescio della medaglia in questo potere. I coltelli lunghi possono essere usati solo contro due giocatori, quello in possesso della palla e il franco tiratore. Questo vuol dire che il franco tiratore è l'unico membro della squadra che può essere attaccato e ucciso a vista.

Il loro passato (i franchi tiratori sono di solito reclutati fra i pre-giudicati, i gangster, gli ex fucilieri dell'esercito o comunque fra gente che ha molta familiarità con le armi) e il loro singolare ruolo di cac-37

ciatore e di cacciato contribuiscono a rendere i franchi tiratori i solitari della squadra. Mentre gli altri giocatori si rilassano, bevono birra o si raccontano barzellette, i franchi tiratori lustrano pazientemente i fucili o affilano i coltelli. Per loro il football è più di uno sport. E' un modo di vivere.

Arriva l'allenatore Carrerra. — Ragazzi — comincia, lanciandosi in quello che i veterani riconoscono immediatamente come l'inizio di un pistolotto patriottico. — Quest'anno andremo fino in fondo. Dritti alla vittoria. — Con alcuni violenti tratti di gesso traccia sulla lavagna un numero romano. — Ogni volta che sarete là fuori in strada, ogni volta che starete correndo, placcando, sparando, combattendo, voglio che ricordiate qual è la meta. Concentrate tutti i vostri pensieri su questo numero. E' il nostro

obiettivo. E' la Supercoppa che vinceremo.
Il numero scritto alla lavagna è XXI.

Domenica 21 marzo 2010

A nessuno piacciono le feste di Koko Hofsteder. I suoi cuochi preparano tartine abominevoli, il suo barista versa whisky allungato, il suo fornitore di droga le passa roba adulterata. La sua formula è due parti vanità, una parte servilismo.

Ma per quanto siano noiose e banali, le feste di Koko Hofsteder sono sempre frequentatissime dall'alta società di Washington. Senato-ri, deputati, giudici della Corte suprema, tutti vi fanno una capatina perché, per implicito consenso unanime, quelle feste sono diventate una specie di zona franca, un luogo per combinare compromessi politici, dare vaghi avvertimenti, fare precise minacce.

La festa è in pieno svolgimento da quasi un'ora e alle banalità imposte dall'etichetta si stanno rapidamente sostituendo gli affari di Stato. C'è una riunione segreta in cucina, un minicomplotto nel tinello.

Facendosi strada in mezzo a quella ragnatela fumosa di intrighi parlamentari, il senatore Lako Barin si avvicina al senatore Cy Abelman.

— Cy, è un piacere vedervi — esordisce con misurato tono oratorio, la voce avvolta dalla coltre protettiva di un centinaio di altre conversazioni tutto intorno.

Il senatore Abelman, occupatissimo ad addentare una fetta di pane bianco spalmata con una sostanza irriconoscibile e fondamen-talmente insapore, fa un impercettibile cenno con la testa in segno di 38

riconoscimento del collega, poi continua a mangiare, mostrando di preferire una mediocre tartina alla conversazione di Lako Barin.

A Barin non sfugge l'affronto, ma ribatte coll'arma, per lui poco consueta, dell'umorismo. — Quando avrete finito la tartina, vi consiglio di passare al banco della droga. Koko offre uno splendido bicar-bonato di soda.

Abelman non può fare a meno di sorridere, ma non è un segnale di armistizio, è solo quell'alleggerimento di tensione che spesso precede il confronto mortalmente serio. Mette da parte il piatto e si pulisce le mani sulla giacca. — Va bene, senatore. Parliamoci chiaro. Vi ripeterò la mia posizione nei termini più netti. Trovo la vostra proposta di legge per il football su strada non solo reprensibile, ma anche moral-mente oscena. Farò tutto ciò che è in mio potere, prenderò ogni iniziativa immaginabile, darò fondo a tutte le mie capacità di pressione sui colleghi per assicurarne la sconfitta in Senato. —

Abelman è un vecchio gentiluomo pronto a far saltare, quando è necessario, quel tappo di distaccata maturità che normalmente tiene chiuse le sue emozioni.

Quando finisce di parlare il suo viso è una finestra a cui si affaccia tutta la collera che ha dentro di sé.

Invece di accettare le parole di Abelman come l'espressione sincera e definitiva del pensiero di un uomo, Barin le considera come una richiesta negoziabile nella contrattazione collettiva che ormai passa per integrità politica. — Cy, non credo che ci sia bisogno di ricordar-velo. Sapete che sono in condizioni di esservi molto utile. Harriman mi deve un grosso favore. Posso incassare quel debito per far uscire la vostra proposta di legge sui trasporti di massa dai cassetti della commissione. Oppure quel regolamento dei parchi e delle foreste a cui tenete tanto. Posso assicurarvene l'approvazione in Senato. Ditemi quello che volete, sarà vostro.

— Va bene — dice Abelman scuotendo vigorosamente la testa con un gesto che fa agitare i suoi radi ma lunghi capelli bianchi. —

Con piacere. Vi dirò quello che voglio. Voglio mettere fine all'omicidio legalizzato. Invece di dare ai giocatori di football altre armi, voglio disarmarli completamente.

— Andiamo, Cy, state parlando come quelli del comitato Basta con gli Sport Sanguinari. Scommetto che adesso vi metterete a marciare intorno al mio ufficio con un cartello e l'elenco degli atleti morti.

— Barin gli si fa più vicino, scaldandosi nel calore della battaglia. —

Scendete da cavallo, Cy. Il football da strada non è una moda passeg-gera. E' lo sport più popolare del mondo, è lo sport più popolare della storia. Saltate sul carro della maggioranza finché c'è spazio disponibi-le.

Abelman non indietreggia, né fisicamente né a parole. — Senatore, voi e la vostra banda di giornalisti state trasformando questo paese in una nazione perversa di vampiri depravati. Non voglio aver niente a che fare con questa follia di servire sangue a colazione, morte a pranzo e tortura all'ora del tè.

— Splendida retorica, Cy, un vero tour de force linguistico. Pec-cato che vi piaccia troppo il sensazionalismo. La verità è molto diversa. I miei amici della stampa e della televisione e io ci limitiamo a da-re al popolo americano quello che il popolo americano vuole. Un pas-satempo eccitante. Vi comportate come se stessi cercando di armare le squadre di football con mitragliatrici e bazooka, accidenti! Invece voglio semplicemente dare ai

franchi tiratori quattro pallottole invece di una. Pensate davvero che dare a un uomo altre tre pallottole significhi pervertire una nazione?

— No, non pervertire. Distruggere.

Il senatore Barin esplode in una risata piena, fragorosa. — Può valer la pena cambiar idea e venire dalla mia parte, Cy. Posso esservi molto utile. Tenetelo presente. Oppure posso nuocervi. Ricordatevi anche di questo.

Abelman aggrotta la fronte e arriccia il naso. — Mi fate venire il vomito — sbotta in modo decisamente non diplomatico.

Una voce acuta interrompe improvvisamente la nuova risata del senatore Barin. — Amici — grida Koko Hofsteder con la voce ansante a cui ricorre per annunciare l'arrivo di ogni ospite d'alto bordo. — Ec-co qualcuno che certamente tutti voi vorrete conoscere. — E' normale per lei presentare i suoi ospiti con il fervorino tipico di un presentatore della televisione. — Un personaggio di primo piano nel campo dello sport, il trionfatore dell'ultima Supercoppa, carino in carne e ossa co-me sullo schermo della TV: Harv Matision.

Matision entra ancheggiando nella stanza. E' vestito tutto di bianco, fascia di pelle bianca alla fronte, mantello bianco, camicia di seta bianca aperta fino all'ombelico, pantaloni bianchi di pelle di dai-no, stivali bianchi. Ai fianchi porta la cintura bianca con la fibbia d'oro lunga quindici centimetri che spetta ai vincitori della Supercoppa. Lo 40

accompagna un pastore tedesco albino. Il cane abbaia alla folla riunita.

Matision lo imita. Koko Hofsteder strilla deliziata, prende Matision sottobraccio e lo guida in mezzo agli invitati.

Lako Barin si precipita verso di loro. — Harv, che piacere rive-dervi. Siete stato grande nella Supercoppa.

— Se pensate che quella partita sia stata bella, aspettate di vedermi nella prossima. — Nessuna modestia in Harv Matision.

Il fotografo della cronaca mondana del "Times" scatta un'istan-tanea dei due mentre parlano. Il senatore Barin, cosciente della presenza del fotografo, si mette in posa di profilo. Il fotografo lo riprende così, dato che il senatore Barin lo paga per farlo. Nell'obiettivo fini-scono anche Koko Hofsteder, con la bocca aperta, e il senatore Cy Abelman, sullo sfondo, con uno sguardo disgustato. Un piccolo ritoc-co in camera oscura eliminerà Koko dalla fotografia e metterà una lu-ce d'invidia nello sguardo, reso avvinazzato, di Abelman.

La foto apparirà a pagina dodici dell'edizione del mattino.

XXI SUPERCOPPA, LA PARTITA

Sabato 1° gennaio 2011, Mezzanotte

T.K. sferra il calcio d'inizio, una cannonata che vola lungo Myrtle Street fin quasi all'angolo di Irving. Alla sua sinistra sono allineati Pfleg, Frazier, Minick, Brye e Clausen, alla sua destra Dedemus, De Geller, Michalski, Healy e Howe. Dato che Myrtle è una strada stretta, sono praticamente tutti a contatto di gomito. Rauscher si è piazzato contro il muro di una banca dietro l'angolo di Anderson, fuori vista..

D'Armato è all'ultimo piano di un palazzo d'uffici di Mt. Vernon.

Lo stopper dei Minutemen blocca il pallone in presa, scatta a destra in Irving e si infila in una casa d'abitazione.

T.K. si libera dell'avversario che gli fa la guardia e gira in Garden Street, la prima parallela a ovest di Irving. Grazie alle ricognizioni del giorno prima, T.K. ricorda che l'edificio in cui l'avversario in possesso della palla è entrato ha un ingresso su entrambe le strade. Infatti, appena T.K. raggiunge il portone che dà su Garden Street, ecco che l'uomo col pallone ne esce di gran carriera.

Istintivamente, T.K. srotola le bolas e le lancia. Le tre sfere d'acciaio si avvolgono strettamente intorno alle gambe del giocatore avversario che finisce disteso sul selciato.

L'arbitro soffia nel fischietto munito di amplificatore e, con la trasmittente, informa gli altri arbitri che la prima azione si è conclusa.

Guidati dagli arbitri, i giocatori di entrambe le squadre si radunano di nuovo in Garden Street.

T.K. fa un rapido esame della situazione. Nella mischia iniziale, De Geller ha subìto alcune ferite leggere di pugnale, Healy si è distor-to una caviglia. Entrambi però sono in grado di continuare il gioco. In complesso, i Prospectors sono usciti dalla prima azione in ottime condizioni. Nemmeno gli avversari possono lamentarsi, però. Anche i Minutemen allineano tredici uomini integri.

Nella prima azione della partita per la sua squadra, Matision scaglia il pallone all'ala con un breve passaggio laterale.

Michalski si avventa col suo classico placcaggio volante, blocca l'azione e guadagna qualche metro.

Nell'azione successiva non c'è passaggio. Matision fa una finta a sinistra, trattiene la palla e risale a tutta velocità Revere Street. T.K. e Frazier lo

placcano insieme. Howe e Clausen si avventano sul mucchio prima del fischio dell'arbitro. Tutti e cinque, a quanto pare, hanno il coltello sguainato.

Matision si rialza senza un graffio e ride.

Alla terza azione offensiva, Matision manda il suo terzino a va-langa contro la linea avversaria per sfondarla. All'inizio della partita, quando entrambe le squadre sono ancora al completo, è una manovra stupida. La linea resiste alla carica e Matision non guadagna un metro.

Ormai al quarto e ultimo tentativo, i Minutemen hanno bisogno di guadagnare quasi quaranta metri per mantenere il possesso della palla. T.K. rimane arretrato, prevedendo un calcio in avanti.

I Minutemen, dopo essersi consultati nella tradizionale formazione a cerchio, avanzano fino alla linea e si dispongono come se do-vessero calciare in avanti. All'ultimo momento, però, adottano invece la formazione standard a T, il capitano cinque metri dietro il centro, con un mediano per parte e un terzino smarcato sulla sinistra.

— Attenzione, non calciano — grida T.K., ritornando in tutta fretta sui suoi passi.

Matision riceve il pallone dalla prima linea e invece di calciarlo si lancia sulla destra. Scende Anderson fino a Myrtle e percorre Myrtle fino all'angolo di Grove prima che chiunque riesca ad avvici-42

narlo. A quel punto i quaranta metri necessari sono quasi guadagnati, ma Matision non è ancora soddisfatto.

Si avventa fracassando la vetrina di una lavanderia a secco e ne emerge dall'uscita posteriore, poi si arrampica su una scala antincendio e semina il suo inseguitore sui tetti anneriti dalla fuliggine. Ridiscende su Revere Street e qui incontra la prima vera resistenza.

Buddy Healy lo afferra per un braccio. Matision si divincola e cerca di aggirarlo con una finta. Healy non ci casca. Fa roteare la mazza e colpisce Matision.

Non potendo usare armi, tranne le mani, in un'azione offensiva, Matision cala un colpo di karaté sul collo di Healy. Healy vacilla ma riesce a conservare la forza sufficiente per trascinarlo a terra, disteso su un fianco. Matision approfitta però della posizione instabile in cui si trova Healy. Sposta di scatto una gamba e colpisce Healy all'inguine con la punta d'acciaio della scarpa. Healy si piega in due ma le gambe lo sorreggono ancora. Niente da fare. Matision gli sferra un altro calcio all'inguine. Healy crolla a terra. Per non lasciare le cose a metà, Matision lo colpisce altre tre volte e poi scatta

verso la linea di porta che si trova su Cedar Street, fra Revere e Pinckney.

Quando si accorge che Matision li ha giocati, T.K. manda Minick a difendere la porta. T.K. e tutti gli altri Prospectors in grado di farlo si liberano dei loro avversari e si dispongono per la difesa a zona, cercando di localizzare Matision prima che arrivi in posizione di meta.

Troppo tardi. Matision è già in vista della porta. Minick cerca di fermarlo con la mazza, ma Matision è molto più veloce di lui. Si lancia in avanti e mentre Minick cala un colpo di mazza, mancandolo, lo colpisce con la testa all'altezza delle ginocchia rompendogli una rotula e strappando le cartilagini dell'altra.

L'arbitro fischia la meta.

La trasformazione deve essere fatta da una distanza di trentacin-que metri. Matision cede la palla al mediano. Il mediano viene blocca-to davanti alla porta, ma riesce a passare lateralmente al centrocampi-sta che lo tallona.

L'arbitro fischia.

Punteggio: Minutemen 7, Prospectors 0.

Tempo trascorso: quarantasette minuti.

Infortunati: Minutemen, nessuno; Prospectors, Buddy Healy fuori combattimento per almeno un'ora con l'inguine dolorante; Harland Minnick fuori combattimento per tutto il resto della partita.

T.K. riallinea i suoi uomini per il nuovo calcio d'avvio. La giornata si presenta molto dura.

Giovedì 29 aprile 2010

T.K. ed Eddie Hougart prendono insieme un tassì a pedali per tornare a casa dopo l'allenamento.

Il tassista, che non è abituato a trasportare tipi così massicci, ar-ranca visibilmente sfiatato sulle salite, ma in discesa si sfoga lasciando andare in caduta libera il veicolo. Per lo stomaco dei passeggeri, è una corsa con tutte le caratteristiche di un giro sulle montagne russe.

Ma i suoi passeggeri sono troppo stanchi per protestare o anche solo per accorgersene.

Affondato nel sedile per evitare di urtare con la testa il tettuccio di juta del tassì, Eddie divora il suo solito spuntino del dopo allenamento, un centinaio di pillole di proteine e cinquanta tavolette di ste-roidi. T.K. sonnecchia.

Il tassista si ferma lungo il marciapiede di fronte a uno squallido edificio

di Montgomery Street. C'è l'ufficio di Ted Monreves, l'agente di T.K. Una volta era un indirizzo prestigioso, ma il prestigio è sfolla-to da tempo nei sobborghi, insieme con tutti gli abitanti del quartiere.

A mano a mano che la popolarità di T.K., e di conseguenza le commissioni di Monreves, diminuivano, si sono trovati entrambi a segnare il passo, T.K. alla cadenza imposta da un allenatore, Monreves alla mercé dei creditori. Nessuno dei due è riuscito finora a trovare il mo-do di cambiare ritmo.

Monreves aveva telefonato a T.K. la mattina per fissargli un. appuntamento a fine giornata. Apparentemente, Monreves. era riuscito a combinargli un affare. Una cosa simile non avrebbe dovuto sorprendere T.K. Dopo tutto era questo il di Monreves. In realtà, lo aveva sor-preso, e molto. A un vecchio capitano in declino non bastava più quella vita d'inferno tutte le domeniche per ottenere contratti pubblicitari e inviti a comparire in televisione o a fare conferenze.

— Vuoi salire? — chiede T.K. a Eddie. — Poi possiamo andare a farci una birra.

— Ma sì. Meglio che tornare a casa dalla vecchia.

T.K. paga la corsa al tassista e scende a terra.

— Non sei T.K. Mann? — gli domanda un ragazzino che porta una maglia dei Minutemen con un gran 69, il numero di Harv Matision, cucito sulla schiena. Per meglio imitare i professionisti, il bambino si è dipinto alcune cicatrici finte sul collo e sui polsi. E' una moda molto diffusa da qualche tempo, anche fra gli adolescenti.

— Sì che lo sono — ammette T.K. aspettandosi la richiesta di un autografo.

— Bang, sei morto — grida il ragazzino puntando gli indici di entrambe le mani contro T.K. — E' quello che Harv Matision ti farà in questo campionato. Ti ucciderà.

— Grazie dell'avvertimento dice T.K., voltando le spalle al bambino.

— Bang — grida di nuovo il bambino da dietro — bang, bang, bang!

— Vieni, T.K. — lo invita Ted, tenendogli la porta aperta. Quel gesto suggerisce a T.K. che si tratta di un affare importante per Monreves. Non apre la porta a T.K. da quasi cinque anni, cioè da quando il declino della prosperità di entrambi ha cancellato la differenza fra agente e cliente. — C'è una persona che vorrei farti conoscere.

— Ci conosciamo già — interviene Sarah Lauffler, la ragazza del torneo di golf di Atlanta. Fumando con calma la sua pipa, è spro-fondata comodamente in una poltrona troppo imbottita, ultima traccia degli anni grassi di Ted.

— Signorina Lauffler — dice T.K. — Piuttosto lontana da casa, no? Come sta vostro fratello?

— Mai esistito — risponde lei. — Devo chiedervi scusa per quella scena ad Atlanta, ma, vedete, avevo bisogno di conoscervi senza alcuna formalità. Era molto importante che mi facessi un'idea del vostro carattere prima che sapeste qual è il mio mestiere e quindi vi nascondeste dietro una maschera.

— E qual è il vostro mestiere?

Risponde Ted per lei. — Scriverà un lungo articolo su di te, T.K.

Per una rivista nazionale.

— Davvero? Quale rivista?

— "BSS" — risponde decisa Sarah prima che Ted abbia il tempo di preparare una risposta più evasiva.

45

— Ted, mi stai prendendo in giro. — T.K. allarga le braccia con le mani aperte, un gesto desolato, implorante. E' la rivista del movimento Basta con gli Sport Sanguinari. Gente che odia il football su strada dal giorno in cui è stato inventato. E' impossibile che quella rivista pubblichi un articolo favorevole su di me. Non ci sto. Sono perfettamente in grado di procurarmi da solo tutta la cattiva pubblicità che voglio.

— T.K. — risponde Ted — la signorina Lauffler mi ha assicura-to che non ha alcun interesse a fare un articolo per distruggerti. Vuole scrivere l'onesto profilo di un giocatore professionista di football su strada. Se verrà fuori un ritratto favorevole, e non vedo che cos'altro potrebbe venir fuori nel tuo caso, lo scriverà favorevole. Io le credo.

Davvero, T.K., penso che non ci sia nulla di cui ti debba preoccupare.

— Hai perfettamente ragione, infatti non ci sto.

— Temo che non te lo possa più permettere. — Ted allarga le braccia con un'espressione molto simile a quella usata da T.K. poco prima. — Ho già firmato il contratto. Se non ci stai, "BSS" può citarci a giudizio per danni e portarci via quel poco che ci resta.

Ted volta le spalle a T.K. — Ho moglie e tre figli, T.K. Ho una montagna di conti da pagare, l'affitto, il medico, i vestiti, il mangiare.

"BSS" mi ha pagato in contanti.

T.K. non è arrabbiato. Ha affidato a Ted Monreves i suoi affari abbastanza a lungo per sapere che non è il tipo da tradirlo, quale che sia il prezzo. Se Ted ha firmato il contratto, lo ha fatto perché è convinto, onestamente, che l'articolo, nella peggiore delle ipotesi, non lo danneggerà. T.K. dà il suo assenso. — D'accordo, finirò sul paginone centrale di "BSS". Cosa m'importa della mia immagine, comunque?

— Riflette per qualche istante prima di rivolgere una domanda a Sarah. — Perché io? Perché non Matision o un altro dei giovani?

La franchezza della ragazza è rivelatrice. — Due ragioni. Primo, siete l'unico giocatore famoso che sono riuscita a convincere.

T.K. lancia un'occhiata velenosa a Ted che Ted fa finta di non notare. — E l'altra ragione?

— Siete un uomo che mi affascina.

Per un momento quella dichiarazione completamente inattesa lascia T.K. senza parole. Solo un momento, però. Allora vi piacciono i vecchi e gli sconfitti — dice con un sorriso allegro.

Sarah piega la testa, come se volesse esaminare da una prospettiva diversa ciò che T.K. ha detto. — E' esattamente questo che mi attira in voi, Non la parte sui vecchi e gli sconfitti. Voi non siete né l'u-no né l'altro. No, qualcos'altro, qualcosa che ho notato già ad Atlanta e di nuovo qui, adesso. Siete spietato con voi stesso. Sembrate avere scarsissimo rispetto per le vostre capacità e, ho la sensazione, anche per la vostra professione. Non capisco come con queste idee in testa riusciate sopravvivere, né tantomeno capisco come facciate a eccellere nel football su strada.

— Ma è solo uno scherzo.

— Non ci credo.

— Okay, immagino che avrete molto tempo a disposizione per scoprirlo. Quando cominciamo?

— Va bene domani mattina?

— Benissimo. L'allenamento comincia alle sei.

— Ci sarò.

— Magnifico. Portate la macchina fotografica. In esclusiva per i lettori di "BSS", mostrerò alcuni dei metodi più umani di uccidere.

Senza aspettare la risposta di Sarah, prende Eddie sotto braccio e se ne va.

Domenica 2 maggio 2010

— Ecco il calcio d'avvio — annuncia Timothy Enge — e questo è l'inizio

di un'altra grande stagione del campionato di football su strada.

Jaime e Durdo Sakura guardano alla televisione la prima partita dell'anno, un duro scontro fra i Prospectors di San Francisco e gli Squali di Honolulu, in uno spazioso appartamento per sfollati a Maui.

La partita viene giocata a Oahu, Honolulu, e i confini del terreno di gioco comprendono anche il grattacielo residenziale in cui vivono i Sakura. Secondo le norme della Lega, le misure ufficiali del campo devono essere di 700 metri per 350, grosso modo otto isolati per quattro, ma naturalmente possono variare di qualche metro in più o in me-no a seconda della topografia urbana. Questo significa che in ogni partita da dieci a centomila abitanti devono essere fatti sgomberare, o mandati in vacanza, come preferisce dire la Lega. Le squadre del campionato di football su strada sono diventate delle vere specialiste di questi sgomberi di massa. Tram speciali trasportano i gitanti, come vengono chiamati nel linguaggio della Lega, dalle loro case alle abita-47

zioni temporanee che le squadre hanno allestito per loro. E' qui che gli sfollati passano la giornata riposando, mangiando, bevendo o drogan-dosi a spese della Lega. Quasi tutti, però, rinunciano al golf, ai ban-chetti, ai balli, al bowling e al tennis che la Lega mette gratuitamente a loro disposizione pur di poter seguire alla televisione la partita che li ha costretti ad andarsene di casa. In ogni appartamento del villaggio per gli sfollati è installato un colossale televisore a colori con lo schermo da cinquanta pollici, un apparecchio notevolmente migliore di quelli da trenta pollici che si trovano normalmente nei salotti delle case. Le dimensioni dell'apparecchio, oltretutto, sono solo uno dei vantaggi che il seguire la partita nel villaggio offre. La Lega fornisce gratuitamente ai telespettatori anche un numero illimitato di replay.

Con quello che costa la vita e con quei pochi soldi che il cittadino medio è in grado di investire nei replay, si tratta di un vantaggio molto gradito che fa passare in second'ordine i molti altri piaceri che il villaggio offre. Anzi, è così irresistibile che non capita quasi mai che un abitante della zona di gioco si rifiuti di abbandonare la propria casa (se per caso lo fa, naturalmente viene trascinato via a forza: le partite devono essere giocate).

Per Jaime, che vende tende da giardino e fa il tassista a part-time, e per Surdo, che lavora come operatrice di calcolatore elettronico in una società di assicurazioni, il villaggio della Lega rappresenta un'occasione, fin troppo rara, di dimenticare per un giorno le preoccupazioni finanziarie che di solito limitano drasticamente la loro possibilità di guardare la televisione.

Si alzano alle undici di sera di sabato, un'ora prima del calcio d'avvio. Per essere certi di non perdere nemmeno un'azione nel corso delle ventiquattro ore di gioco, si imbottiscono di amfetamine che gli Squali hanno cortesemente lasciato per loro in grossi flaconi chiusi nella cassetta dei medicinali.

Mentre la partita procede, non staccano un istante gli occhi dal televisore e si precipitano in bagno o in cucina solo durante gli intervalli fra un tempo e l'altro. Quando vengono trasmessi gli intermezzi di pubblicità guardano la ripetizione delle azioni di gioco (cosa che non li salva dal bombardamento pubblicitario, dato che ogni replay è preceduto da un annuncio abbreviato).

La partita è quasi finita.

48

Gli Squali stanno perdendo, i Prospectors hanno la palla. Improvvisamente, alla terza azione offensiva, su un passaggio corto, Eddie Hougart, il mediano estremo degli Squali, si lascia sfuggire il pallone. Il centro degli Squali recupera la palla. Dato che in caso di perdita della palla o di intercettazione di un passaggio il diritto all'uso delle armi passa da una squadra all'altra, l'azione non può proseguire. La palla viene congelata dagli arbitri che la danno agli Squali in Nahua Street, all'altezza della linea dei 320 metri dei Prospectors. Danny Ho, il capitano degli Squali, hawaiano e quindi idolo locale, riceve il pallone passato all'indietro dal pacchetto di mischia e lo trattiene. Con un brillante scatto sulla sinistra si infila in un grande magazzino dove riesce a seminare i suoi inseguitori. Riemerge dall'edificio all'uscita di Kuhio Street e sta per raggiungere Seaside Avenue e la linea di porta dei Prospectors quando viene intercettato da un estremo e da un avanti. Accerchiandolo, i due giocatori lo intrappolano fra di loro. Muovendosi rapidamente, prima che i rinforzi avversari arrivino, Danny mette al sicuro il pallone nella tasca ventrale e affronta l'estremo che, armato di coltello, è decisamente il più pericoloso dei due. L'avanti attacca immediatamente Danny alle spalle con la mazza, ma Ho non gli presta più attenzione di quella che mostrerebbe un elefante attaccato da una pulce.

I riflettori delle telecamere che registrano la scena illuminano e mettono in rilievo ogni particolare e quindi la battaglia può essere se-guita come se fosse combattuta alla luce del sole. I colori sono così vivi e veri e l'azione così chiara che il solo indizio per rendersi conto che non accade in pieno giorno è la strana, surreale mancanza di ombre.

L'estremo si prepara a vibrare un colpo preciso e mortale al collo di Ho,

appena sotto l'elmetto, ma Ho è un giocatore sempre sul chi vi-ve e carico di esperienza. Tiene il mento calato sul petto, ha il collo protetto. Improvvisamente, Ho fa la sua mossa. Afferra il braccio del difensore avversario e se lo mette sotto il suo. Con una torsione vio-lenta glielo spezza all'altezza del gomito. L'estremo cerca coraggiosa-mente di passare il coltello nella mano sinistra, ma Ho è già fuori dalla sua portata, pronto a dar battaglia al secondo avversario. Questi è riuscito a placcare Ho da dietro e lo sta martellando alle reni con la mazza. Con una mossa spericolata, Ho si lascia cadere su un ginocchio.

Poi, a forza di braccia, un movimento reso particolarmente difficile 49

dall'angolo sfavorevole da cui lo deve eseguire, afferra l'avanti e lo solleva in aria. Chinandosi di nuovo, scaraventa via l'avanti facendolo ruotare sopra il suo ginocchio alzato. La schiena dell'avversario si spezza con uno scricchiolio orrendo. Ho si rialza in piedi e scatta verso la porta lanciandosi a capofitto contro il guardiameta per rotolare con la palla oltre la linea.

Jaime e Surdo impazziscono d'entusiasmo e rivedono la scena quattro volte (a casa loro sarebbe una spesa folle) da tutti i quattro punti di vista, quello di Ho, quello dell'avanti, quello dell'estremo e quello del guardiameta.

Ho trasforma personalmente la meta, ma è un successo vano.

T.K. Mann ha condotto una splendida partita e gli Squali perdono, 93 a 80.

— Fantastico — grida Jaime, aiutando Surdo a riporre le loro cose in valigia per tornare nel loro appartamento. — Che finale! Mi occorrerà tutta la giornata, domani, per rimettermi dall'emozione.

— Anche a me — gli fa eco Surdo, ancora eccitata.

— Non vedevo l'ora che cominciasse il campionato — osserva serio Jaime. — Chissà cosa farei se non potessi vedere le partite.

— Credo che moriremmo di noia — suggerisce Surdo.

— Lo credo anch'io.

Un tram si ferma davanti all'uscio per riportarli a casa.

International Broadcasting Company,

Palazzo IBC, Quinta Avenue 200, New York, New York 10016

PROMEMORIA INTERNO

Per: Pierce Spencer

Da: Ida Moulay, vicepresidente responsabile dei Programmi Data: 3 maggio 2010

NOTA - Questo promemoria è riservato ed è stampato su carta lampo. Si

disintegrerà se fotocopiato o lasciato fuori della busta per più di cinque minuti.

Un breve appunto per informarvi che il programma di reclutamento dei giocatori di football è stato un successo clamoroso. Ogni giocatore incluso nell'elenco che avete approvato ha firmato il contratto ed è stato equipaggiato in tempo per la prima giornata del campionato, domenica.

50

Vi interesserà anche sapere che, pur avendo solo due uomini ai nostri ordini in ogni partita, uno per squadra, siamo riusciti facilmente a condizionare il gioco su tutti i campi. Credo che questo risultato confermi definitivamente la vostra teoria.

Ritengo ora che si possa cominciare a orientare i nostri sforzi sugli obiettivi a più vasto raggio, e cioè: a) creazione di partite "ideali" o "di sogno" per aumentare l'indice di gradimento; b) costruzione accelerata di un superidolo (Harv Matision ha rispo-sto molto bene alle nostre esigenze finora e, se siete d'accordo, possiamo continuare a puntare su di lui) da utilizzare nelle campagne promozionali della nostra rete; c) elimi-nazione dei giocatori che non fanno alcuno sforzo per rendere eccitante il gioco (il primo che viene alla mente è T.K. Mann. Si potrebbe forse organizzare una partita "di sogno" imperniata sullo scontro Mann-Matision in cui Mann faccia la parte della vittima infelice, cioè morta). Presento questi suggerimenti alla vostra attenzione.

Per vostra informazione, allego la trascrizione dalla sala di regia di un'azione si-gnificativa di una delle partite di ieri. Per quanto breve, penso che possa bastare a met-tervi in condizione di giudicare il comportamento di Danny Ho, uno degli ultimi acqui-sti. Danny Ho si è fatto molto onore. Potremmo tenerlo presente come idolo degli anni a venire.

Se avete domande da farmi, sarò più che lieta di rispondervi.

IM/cc

Allegati: Trascrizione dalla sala di regia.

Trascrizione dalla sala di regia, Squali contro Prospectors, 2 maggio 2010.

Audio (Coordinatore del programma a Danny Ho)

Tieni la palla. Il piano difensivo prevede un affondo a destra. Tu scatti a sinistra e li semini.

Esci su Kuhio Street e vai verso Seaside Avenue. Non occorre che ti copra. La via è sgombra.

Ti hanno visto. Un estremo e un avanti. Eliminali. Il resto della difesa è a meno di un isolato di distanza.

Audio (telecronaca diretta)

Danny Ho prende la palla e scatta a sinistra con una brillante manovra di smar-camento.

Che rischio sta facendo questo Ho. Mettersi a correre in Kuhio Street in quel modo! Ho è stato intercettato. Sono Heinz, un estremo, e Davis, un avanti. Hanno preso Ho in trappola.

51

L'avanti ha solo la mazza. Fai fuori l'estremo per primo.

L'estremo si è squilibrato tuffandosi in avanti. Afferralo per il braccio. Piegati su un ginocchio e fallo volare.

Il guardiameta sta troppo indietro. Un attacco diretto ti porterà oltre la linea.

Hai fatto veramente un buon lavoro, ragazzo. Sei proprio in gamba, Ho. Continua così e ti guadagnerai una vecchiaia felice.

Ed ecco Davis fare un buon lavoro con la mazza, ma Ho non gli bada e affronta Heinz. Ho fa la sua mossa. Ha rotto il braccio di Heinz! Ha rotto il braccio di Heinz!

Ho si china, si rialza, tiene Davis sollevato sopra la sua testa.

Accidenti, che botta!

Ecco un attacco diretto sul guardiameta, ed è META!

Martedì 13 luglio 2010

Dalle finestre del suo appartamento a Russian Hill, T.K. contempla oziosamente il flusso incessante dei mostruosi mercantili a cuscino d'aria che sfrecciano dentro e fuori dalla baia di San Francisco. Almeno nove su dieci sono dipinti a bande grigie *e* bianche, simbolo di una delle nazioni asiatiche, Giappone, Vietnam, Corea e Tailandia, unite nel più potente e progredito cartello industriale del mondo. T.K. si limita a notare che le navi fanno un bel contrasto con il verde scuro delle acque della baia, un'osservazione che descrive perfettamente il suo disinteresse per la politica e l'economia internazionale.

Oggi è martedì, il suo giorno preferito della settimana. Il lunedì serve per smaltire dolore e fatica. Mercoledì e giovedì sono giorni d'allenamento. Esercitazioni pratiche e teoriche li occupano completamente. Venerdì è giorno di viaggio, oppure, se la partita si gioca a San Francisco, è il giorno in cui lui e l'allenatore Carrerra scelgono il terreno di gioco. Il sabato esplora le

strade e si riposa. Poi, naturalmente, viene domenica.

Di solito T.K. passa i suoi martedì a letto con qualche ragazza ben disposta. Purtroppo, la ragazza di questo martedì ha in mente la collaborazione letteraria, non quella romantica.

52

Da qualche mese, ormai, Sarah Lauffler accompagna T.K. dappertutto, agli allenamenti, alle partite fuori casa, al bar, alle conferenze. Perfino all'ospedale. Lo ha visto giocare e vincere undici volte.

Ora è seduta a gambe incrociate sul pavimento, con una pila massiccia di fogli di carta al suo fianco.

— E' la versione finale del mio articolo — spiega. — Vorrei che leggeste quello che ho messo insieme per assicurarvi che tutti i fatti sono riferiti esattamente.

T.K. prende il manoscritto e si siede nel suo posto preferito, una poltrona con lo schienale reclinabile di finta pelle. Accende la lampadina montata sul bracciolo e comincia a leggere.

Tenendo conto della rivista a cui è destinato l'articolo, T.K. è stupefatto dal tono equilibrato, quasi d'adulazione.

— "BSS" pubblicherà davvero questa roba? — domanda quando ha finito.

— Sì. Penso che l'articolo sottolinei una realtà importante, una realtà che "BSS" troppo spesso trascura, e cioè che anche i giocatori di football sono esseri umani, soggetti come tutti gli altri a sentimenti umani, orgoglio, amore e a volte perfino pietà.

— Sono tutte stronzate giornalistiche. — T.K. Agita verso di lei il manoscritto. — Avete tralasciato completamente la vera ragione per cui gioco a football. Per i soldi. Per conservare il tenore di vita a cui mi sono abituato.

Sarah scuote la testa con forza. — No, i conti non tornano. Anche se vivete in gran pompa, guadagnate il doppio dei soldi che spen-dete alla luce del sole.

— Ne metto molti da parte.

Di nuovo lei scuote la testa. — Sul vostro conto in banca avete un saldo di poco più di duecento dollari.

— I giornalisti di "BSS" sono molto furbi.

— E molto scrupolosi. D'accordo, lo fate per i soldi. Ma se è co-sì, dove vanno a finire?

T.K. si alza e va ad affacciarsi alla finestra. All'orizzonte sono visibili le colline di Marin e, oltre le colline, il cielo blu, immacolato.

Improvvisamente, si volta verso la giornalista. — Ve lo mostrerò.

53

Prendono un tassì a pedali fino alla stazione delle linee suburba-ne. Qui salgono su un tram a vapore diretto verso sud. Lasciano San Francisco e superano San-Alto-Jose lungo il viadotto ferroviario sulla baia. A South Point girano verso l'interno, cambiano tram a Gilroy, at-traversano Hollister e finalmente scendono a Los Banos. In tutto, poco meno di un'ora di viaggio.

In stazione noleggiano due biciclette al banco della Hertz, poi pedalano lungo il canale di Kings Road fin quasi a Dos Palos. T.K. si ferma e lascia la bicicletta di fronte a una gran casa bianca, in stile vit-toriano, tutta abbaini, intagli e finestre a vetri colorati. E' una casa molto ben tenuta, evidentemente qualcuno le ha dedicato molta cura e molto lavoro. Molto diverso, invece, l'aspetto del terreno che la circonda. Il suolo è compatto e arido. Benché sia stato coltivato e piantato, non ci cresce un filo d'erba. Un colpo di vento solleva una nuvola di polvere che avvolge la casa dandole l'aspetto di una torta di zucchero in mezzo a una zuppiera fumante di desolazione.

Con Sarah al fianco, T:K. bussa alla porta.

Si affaccia un uomo calvo, dall'aspetto fragile. — Dio mio, sei proprio tu, T.K. — esclama. — Che bella sorpresa. Ma sei appena venuto a trovarci. Non ti aspettavamo prima di un mese. Mamma, vieni a vedere chi c'è. E' T.K. — Una vecchia con i capelli bianchi, corpulen-ta, accorre dalla cucina. Stringe T.K. in un grande abbraccio.

— Sarah — dice T.K., liberandosi dall'abbraccio — vi presento Frieda e Tanner Shaw.

— Piacere — dice Sarah.

— Entrate, entrate — li invita Frieda.

— Fra un momento — risponde T.K. — Vorrei prima mostrare la baracca a Sarah.

Tanner va a prendere una chiave di ferro lucidissimo e la porge a T.K.

T.K. e Sarah si allontanano verso una grande baracca di metallo che sorge nel retro, un contrasto intenso con il fascino da cartolina della casa.

— Chi sono? — chiede Sarah.

— Erano gli amici più cari dei miei genitori. Vivevano nella fattoria vicina alla nostra. — T.K. indica un punto all'orizzonte. — Se guardate con attenzione, potete vedere una rete metallica elettrificata.

Tutto quello che è al di là della rete appartiene al governo. La fattoria 54
degli Shaw è da qualche parte laggiù. — Si volta e la fissa, arrabbiato, non con lei, ma con quel ladro senza volto che ha nome burocrazia. —

Quando gli Shaw hanno dovuto cedere la fattoria allo Stato, sono venuti qui. Ma il governo gli succhia tutta l'acqua per le sue coltivazioni lasciando agli Shaw nient'altro che un pezzo di deserto. Sì, loro cercano di tenere la nuova terra bene come la vecchia. La nutrono, la curano, cercano di farla vivere. E la terra ripaga i loro sforzi volandosene via. — Un'altra nuvola di polvere li avvolge turbinando.

Infila la chiave nella serratura di un grosso lucchetto cromato, fa scattare la molla e apre la porta.

Appare all'interno un oggetto coperto da un ampio telo grigio.

T.K. dà uno strattone al telo e mette in mostra una splendida automobile rossa.

— E' molto bella — dice Sarah, cercando, senza molto successo, di non far trapelare la sua delusione. Si aspettava che la spesa segreta di T.K. fosse qualcosa di più esotico di un'automobile. — E' in condizioni da museo.

— Vedete quel bidone nell'angolo? Lo tengo pieno di benzina.

Venticinque litri. Riempire quel bidone mi costa quasi quanto il prezzo che ho pagato per la macchina. Se volessi, potrei guidare quest'auto adesso, uscire di qui, imboccare la strada e via.

— Se gli enti per la protezione dell'ambiente vi dessero il permesso, cioè.

— Come siete pedante. Su, salite. — Le apre la portiera. — Da queste parti non mi preoccupo del permesso. Ungo lo sceriffo, cor-rompo un paio di vicini ficcanaso, e via, il primo martedì di ogni me-se. La prossima volta sarò molto lieto se verrete con me.

— Che macchina è? — domanda.

— Si chiama Porsche. Questo è il modello novecentoundici-Ti.

Ha sei cilindri orizzontali con la testata in lega leggera. Ha le valvole in testa e il motore a otto supporti. Potenza centoventinove cavalli SAE. Probabilmente è la migliore auto sportiva che sia mai stata co-struita.

E' evidente che Sarah non capisce nessuna di queste spiegazioni.

— E' qui che se ne vanno tutti i vostri soldi? Per far andare questa macchina?

— In buona parte sì, ma non tutti. — T.K. si siede al volante. —

I miei vivevano a un centinaio di chilometri da qui. Appena fuori dalla 55
città di Armona. Affittavamo la fattoria da una ricca famiglia di Sa-

cramento, poi siamo riusciti a mettere da parte il denaro necessario per comprarla. Sono nato in quella fattoria. Ci sono cresciuto. Mia madre e mio padre sono morti là, due settimane uno dall'altra. Sono sepolti dietro la fattoria, sotto un vecchio abete. Ero alla mia prima stagione con i Prospectors quando accadde. Nemmeno un mese dopo la loro morte, il governo si imbarcò in quella sua impresa agricola e confiscò la fattoria e insieme la tomba dei miei genitori. Quasi diventai pazzo.

Assoldai una squadra di avvocati, buttai dalla finestra somme enormi nel tentativo di bloccare la confisca. Oh, certo, il governo offrì di rie-sumare a sue spese le salme e di trasferirle in un cimitero di mia scelta. Ma non era questo il punto. C'è un legame speciale fra un agricol-tore e il suo pezzo di terra, un legame che non si può spezzare. Per i miei genitori la terra era un bene prezioso. Ero deciso a fare in modo che vi rimanessero. Alla fine, accettai un compromesso. Gli ottanta et-tari di terra intorno alla fattoria erano perduti. Non potevo farci niente.

Ma i miei avvocati trovarono il modo di costringere il governo a con-cedermi il diritto di affittare la casa e un lembo di terreno tutto intorno. Naturalmente il governo fissò l'affitto a un prezzo che considerava proibitivo. Per me era un vero dilemma. Stavo considerando seriamente di abbandonare il football. Non mi piaceva la brutalità del gioco, soprattutto non mi piaceva uccidere. Ma il football era l'unica possibilità che avevo per guadagnare quanto mi bastava per potermi permettere l'affitto della fattoria. Così feci la mia scelta. Adesso ci spendo quasi la metà del reddito. Ironico, non vi pare? Rischio la vita per pagare l'affitto di una casa dove non posso nemmeno andare. Il governo non permette a nessuno di attraversare il suo impero agricolo, sapete.

Hanno paura che qualcuno gli spezzi una pianta di granturco o gli cal-pesti un fagiolo. Ma io conosco quella casa, quell'abete, quelle tombe.

So dove sono.

Si appoggia al volante, fissando il cofano e la porta della baracca. Di colpo si raddrizza. — Non è un gran che quello che mi ritrovo dopo aver rischiato la pelle per dodici anni, non vi pare?

Tenera, comprensiva, Sarah gli tocca un braccio. — E' qualcosa che dovevate fare, e l'avete fatto con onore. Non c'è nulla di cui ver-gognarvi. E se proprio lo volete, siete ancora abbastanza giovane per cominciare una nuova carriera.

— Il mercato del lavoro nell'industria è maledettamente chiuso per uno che sa solo fare il selvaggio di professione.

— Qualcosa potete fare di certo.

— Non guadagnando tutti questi soldi.

— Vi siete mai guardato intorno? Siate sincero.

Le deve dire la verità. — No, mai.

— Allora, forse, inconsciamente, il football vi piace più di quanto vogliate ammettere. Forse è davvero una forma di sublimazione, un mezzo per dimostrare la vostra mascolinità al di là di ogni dubbio.

— Lasciate stare queste panzane psicanalitiche. Non cercate di leggermi nel subconscio. Se potessi piantare il football, lo pianterei. E'

un mestiere da assassini e non c'è niente di buono nel morire.

— Sì che c'è, invece. Vi libera da tutte le responsabilità. I morti non devono mantenere le apparenze.

— Vogliamo cambiare argomento, subito? — Trancia l'aria con il taglio della mano, interrompendo simbolicamente l'assalto che gli ha sferrato Sarah e, nello stesso tempo, arginando la rabbia che gli sta montando dentro. — E queste cose non ve le ho dette per farvele pub-blicare. Vi ho parlato come a un'amica. D'accordo?

— D'accordo.

— Bene. — Nel breve spazio di tempo che gli occorre per scendere dall'automobile, T.K. si libera da ogni residuo velenoso di quello scatto di rabbia. E' il segno del vero professionista. — Andiamo in ca-sa — propone allegramente. — Gli Shaw con ogni probabilità ci invi-teranno a pranzo e posso assicurarvi formalmente che sarà un'esperienza da ricordare negli annali.

Anche Sarah scende dalla macchina. Chiudono a chiave la baracca e insieme si avviano verso la casa.

Mercoledì 14 luglio 2010

— Scoprire quello che volevate sapere è stato un gioco da bambini —

dice Sarah al videotelefono. — Ho quasi la sensazione di dovervi un rimborso parziale.

— Consideratelo un anticipo per la prossima fase della vostra missione — ribatte il suo datore di lavoro. — Non è più una questione d'emergenza. Abbiamo un piano preciso su T.K. Mann. Voglio che continuiate a vederlo. Ditegli che trasformerete il vostro articolo in un 57

grande servizio in sei puntate. Conquistatevi la sua fiducia. Strappate-gli

le confidenze più intime. Non credo di dover entrare nei dettagli.

— No, finché continuerete a mandare soldi.

Il senatore scoppia a ridere. — Siete una puttana senza principi, Sarah.

— Nel mio mestiere bisogna essere così per sopravvivere.

— Abbiamo molto in comune, mia cara, davvero molto. —Sogghignando, interrompe la comunicazione.

XXI SUPERCOPPA, LA PARTITA

Sabato 1° gennaio 2011, ore 12.55

Sul nuovo calcio d'avvio, i Prospectors bloccano il pallone quasi in fondo a Myrtle Street. I Minutemen, imbaldanziti dalla superiorità numerica, fermano la loro avanzata all'angolo di Grove.

Per la sua prima azione offensiva della partita, T.K. piazza Frazier in prima linea, nel ruolo di mezz'ala destra, per compensare la perdita di Minick ed Healy, e fa assumere a Howe la posizione di libero. Passa la prima palla a Clausen che cerca di aggirare gli avanti avversari, ma i Minutemen lo fermano prima che riesca a guadagnare un solo metro.

Mentre sta per unirsi ai suoi uomini, già raccolti in cerchio, T.K.

osserva la formazione difensiva degli avversari. Adottando lo schema base 5-4-2, Matision è arretrato in posizione di estremo. Bumbo Johnson, al centro della seconda linea, fa roteare minacciosamente la mazza. Alla sola vista di lui, le reni di T.K. cominciano a palpitare.

La situazione impone una tattica di stallo. Una squadra può funzionare abbastanza bene con un uomo in meno. Ma non con due in meno. I Prospectors devono guadagnare tempo per dare a Healy la possibilità di rimettersi in piedi. Per farlo, l'uomo in possesso della palla deve liberarsi dei suoi inseguitori e stare nascosto il più a lungo possibile. Naturalmente deve continuare ad avanzare, altrimenti gli arbitri fischiano una punizione per stallo deliberato, ma non c'è bisogno che avanzi di corsa.

I Prospectors si raccolgono in cerchio per decidere la tattica.

— Clausen, sostituisci Frazier in prima linea — ordina T.K. —

Faremo un quaranta a sinistra serie blu. — Questo vuol dire che Frazier, il terzino, avanzerà in diagonale con la palla tagliando la prima linea avversaria sulla sinistra. La mezz'ala sinistra e il mediano bloc-58

cheranno gli avanti avversari per aprire il varco. — Una volta libero, infilati nel cinema di fronte. E' un vecchio teatro, ancora con il palcoscenico e la fossa dell'orchestra. Cacciati nella fossa e troverai una porticina che immette nel sottopalcoscenico. Per venirne fuori c'è un corridoio. Voglio che

tutti gli altri girino intorno al cinema sul lato sinistro. Tu, Frazier, alla fine del corridoio buttati a destra. Troverai un negozio di fornaio o qualcosa del genere. Attraversalo e torna qui su Grove. Con un po' di fortuna, non troverai nessuno ad aspettarti. Dopo di che, sarai solo. Gioca disinvolto, ma gioca piano. Abbiamo bisogno di un'ora perché Healy rientri. Capito?

Frazier annuisce.

— Chiaro per tutti?

Una serie di grugniti d'assenso.

— D'accordo. Andiamo.

I Prospectors si allineano.

Brye, al centro della linea, lancia indietro la palla a spirale. T.K.

la passa a Frazier una frazione di secondo prima che Bumbo Johnson si abbatta su di lui. T.K. lotta con Johnson per liberarsi e si sgancia.

L'azione procede bene. Frazier si fa strada fin dentro il teatro.

Dedemus e De Geller bloccano il suo inseguitore nell'atrio. Gli altri Prospectors rompono il contatto con i loro avversari e si lanciano nella viuzza a sinistra del cinema. Come T.K. sperava, i Minutemen si precipitano al loro inseguimento.

T.K. corre insieme con i compagni. Raggiungono il retro del cinema e deviano a sinistra, nella direzione opposta a quella presa da Frazier. Convinti che i Prospectors siano impegnati a fare da scudo protettivo al loro compagno con la palla, i Minutemen continuano a inseguirli.

Il gioco si svolge a meraviglia. Ormai Frazier è certamente scomparso.

D'improvviso T.K. sente il sibilo lacerante di un fischietto amplificato venire da Grove Street.

Disperato, ritorna alla linea di mischia sapendo bene quello che gli toccherà di vedere.

Come sospettava, Orval Frazier giace per terra in mezzo alla strada. A giudicare dalla posizione angolata, il suo braccio sembra rotto.

59

E non è una sorpresa per T.K. vedere Harv Matision ritto accanto a Frazier,

Con un ghigno sadico sulle labbra.

Sì, sarà davvero una giornata dura.

AGENZIA GIORNALISTICA AP. CAMPIONATO DI FOOTBALL. LUNEDI' 19

LUGLIO 2010: UNA GROSSA SORPRESA SI E' AVUTA

DOMENICA AL CAMPIONATO DI FOOTBALL QUANDO I GRIGI DI MOBILE HANNO SPEZZATO

LA SERIE ININTERROTTA DI VITTORIE DEI PROSPECTORS SCONFIGGENDO

LA SQUADRA DI SAN FRANCISCO, 98 A 66. IL CAPITANO T.K. MANN, INFORTUNATO NELLA FASE INIZIALE DELL'INCONTRO, E' RIMASTO FUORI GIOCO PER TUTTA LA PRIMA META' DELLA PARTITA. RIENTRATO IN

CAMPO NELLA SECONDA META', NON HA PIU' RESO ALL'ALTEZZA DELLA SUA FAMA. I DIRIGENTI DELLA SQUADRA SI RIFIUTANO DI DARE INFORMAZIONI SULLE CONDIZIONI FISICHE DELL'ATLETA. LA PERDITA DI MANN IN QUESTO PARTICOLARE MOMENTO DELLA STAGIONE POTREBBE RENDERE VANE LE SPERANZE DEI PROSPECTORS DI ACCEDERE ALLA SUPERCOPPA TANTO PIU' CHE DOMENICA PROSSIMA I PROSPECTORS

DOVRANNO INCONTRARSI CON I MINUTEMEN DEL NEW ENGLAND, MAI SCONFITTI FINORA, CHE IERI HANNO FACILMENTE TRIONFATO, 102 A 60, SUGLI SFORTUNATI MIDNIGHTS DI JUNEAU. QUESTA VITTORIA PORTA A 48 LA SERIE ININTERROTTA DI SUCCESSI DEI MINUTEMEN, A UN SOLO

PUNTO DAL RECORD DELLA LEGA. GIOCANDO NEL SUO SOLITO MODO

IMPECCABILE, HARV MATISION HA PORTATO AVANTI IL PALLONE PER

300 METRI. HA ANCHE ELIMINATO DUE GIOCATORI AVVERSARI FRA CUI IL POPOLARISSIMO DURKIE BROWN.

XXI SUPERCOPPA, LA PARTITA

Sabato 1° gennaio 2011, ore 1.15

Con sorprendente precisione, T.K. mette a segno due passaggi brevi, e la sua squadra, dopo le quattro azioni offensive, conserva il possesso del pallone.

Visibilmente azzoppato, ma in grado di camminare, Healy rientra in gioco. Torna in campo anche Frazier, un braccio immobilizzato da una rigida ingessatura di vinile. Non è la prima volta che gioca con una parte del corpo fuori uso né, probabilmente, sarà l'ultima. T.K. lo schiera in prima linea e fa arretrare Pfleg fra i terzini.

Nella seconda azione della nuova serie offensiva, Lammy Howe placca la mezz'ala sinistra dei Minutemen con una presa cattiva al collo. La mezz'ala finisce a terra, con il corpo disteso a gambe aperte sul 60

marciapiede e la testa penzolante sul selciato. La maschera protettiva di Plexiglas gli è schizzata via dall'elmetto. Howe ne approfitta per sferrargli un calcio in faccia. Quando l'infermiere dei Minutemen toglie l'elmetto alla mezz'ala, il sangue gli cola dalle orecchie. E' sicuramente fuori gioco per il resto della partita.

Howe ha ristabilito l'equilibrio numerico. In segno d'apprezzamento, T.K. gli dà una gran pacca sul sedere.

Non più in svantaggio, T.K. riesce a lanciare i Prospectors in una lunga discesa, giù per Phillips Street fino a Irving. Sfondano la difesa avversaria concentrata in un lotto non edificato, danno battaglia negli atri di una serie di palazzi, emergono in Temple Street. Da quel punto la porta è a portata di mano, all'angolo fra Temple e Dem.

T.K. trattiene la palla ricevuta dalla prima linea e si tuffa in un grande magazzino. Sale a due a due gli scalini fino al secondo piano.

Si trova nel settore abbigliamento femminile. Fermandosi un istante per orizzontarsi, scorge l'uscita di sicurezza e si lancia verso la scala antincendi. C'è quasi arrivato quando qualcuno lo placca da dietro.

Colpisce alla cieca, rotola su se stesso e si piazza in posizione difensiva, la palla al sicuro nella tasca della maglia, la mano destra, con le di-ta tese e il pollice piegato all'interno, che afferra il gomito sinistro, il braccio sinistro proteso in avanti.

Ha di fronte Harv Matision.

— Di' le preghiere, vecchio — sibila Matision, mentre le luci del negozio fanno riflettere bagliori dalla lama del suo coltello. Matision si lancia.

T.K. lo ferma in volo con il braccio sinistro, allontanando da sé verso l'alto il coltello, e contemporaneamente aggancia con il piede sinistro la gamba sinistra di Matision. Dà un violento strattone, e Matision piomba a terra. T.K. gli lancia addosso il primo oggetto che gli capita sotto le mani, una pila di indumenti intimi, per metterlo in difficoltà, poi, di nuovo, si lancia sulla scala antincendi. Matision, più rapido a rimettersi in piedi di quanto T.K. avesse previsto, riesce però ad aggrapparsi a una sua gamba e lo trascina a terra. T.K. rotola su se stesso, il pensiero fisso al coltello dell'avversario. Sferra un calcio debole, ma preciso, e fa saltare via l'arma dalla mano di Matision. Il coltello rimbalza sul pavimento e finisce sotto uno dei banchi di

vendita.
Matision, a carponi, cerca disperatamente di riprenderlo, ma T.K., avvinghiato alle sue gambe, lo trattiene.
61
Proprio quando la lotta sembra dover finire senza vincitore né vinto, Matision si divincola dalla presa, balza in piedi, tira verso di sé una grande teca piena di gioielli e la rovescia addosso a T.K. Ancora disteso per terra, T.K. vede la teca calare su di lui ma non fa in tempo a spostarsi. Si trova addosso tutto quel peso. Nonostante gli sforzi, è immobilizzato.
L'arbitro fischia.
Dopo aver aiutato T.K. a districarsi, l'arbitro pone sul pavimento un cartello rosso. Domani, una commissione mista delle due squadre verrà a indennizzare il proprietario del negozio. Il pallone viene poi portato in strada e posto su una linea a una distanza dalla porta circa uguale a quella in cui si trovava all'interno del negozio.
Due azioni dopo, quando i Prospectors sono letteralmente a portata di mano della porta, nel tentativo di sfondare l'ultima barriera difensiva avversaria, T.K. perde la palla.
Se ne impossessa Matision. E nell'azione successiva, con un fuoco d'artificio di scatti e finte brillantissime, il capitano dei Minutemen fa una discesa di 600 metri e va tutto solo a meta.
Poi riesce anche a trasformarla.
Punteggio: Minutemen 14, Prospectors 0.
Nel nuovo calcio d'avvio, Dedemus e De Geller restano a terra svenuti.
Zack Rauscher si precipita sul luogo dell'infortunio, trascinando-si dietro la cassetta del pronto soccorso montata su ruote. Non può certo fare interventi di alta chirurgia, ma quello che ha nella cassetta è in grado di somministrare ogni cura immaginabile agli infortunati. Per prima cosa estrae da uno scompartimento due croci rosse di tela che stende sui corpi di Dedemus e De Geller. Poi apre il coperchio della cassetta, prende due capsule di sali di ammoniaca, ne apre una e la agita sotto il naso di Dedemus. Nessuna reazione. Fa lo stesso con De Geller, ma il risultato è altrettanto negativo.
Subito avverte T.K. con il segnale segreto, mano sinistra all'elmetto con due dita tese. Rimarranno fuori gioco per almeno un'azione, forse per il resto del primo tempo. Tutti e due.
Imprevista, e sicuramente non voluta, una pesante premonizione di sconfitta imminente e inevitabile grava sui Prospectors.

Indice di gradimento dei programmi televisivi per la settimana 10-16 luglio 2010

Classifica	Programma	Indice di gradimento	Canale
1	Telecronaca in diretta della partita	94,3	IBC
2	Mercoledì sport – Il meglio del football	90,7	IBC
3	Timothy Enge vi parla	86,2	IBC
4	Tredici e dodici	86,0	IBC
5	Ci sono anch'io	72.1	ABS
6	I teppisti	71,9	IBC
7	Austin X	71,4	FBC
8	Canta Eagle Mirado	71,0	IBC
9	Chi ha le Bubbole		

69,7
ABS
10
Danny e Dee
67,5
ABS

Giovedì 22 luglio 2010

La trasmissione "Timothy Enge vi parla" si apre, naturalmente, con un'immagine di Timothy Enge. E' seduto al centro di un salotto vasto e ben arredato, con le pareti tappezzate di attestati e premi giornalistici.

Tiene sulle ginocchia un blocco d'appunti marrone, la fonte, come sanno i suoi fedeli telespettatori, delle sue domande incisive, spesso imbarazzanti, a volte ironiche, sempre interessanti. Da quel poco che si può vedere quando Timothy Enge lo fa inquadrare provocatoria-mente dalle telecamere, gli appunti sul primo foglio sono straordinariamente fitti: segno che non ci saranno chiacchiere oziose stasera.

Timothy Enge comincia a parlare. — Domenica, signore e signori, le strade di San Francisco saranno teatro di un primordiale scontro di giganti in una gara che promette di essere la più eccitante partita di football della stagione, forse la più eccitante partita di football mai giocata. — Parla con l'orgogliosa sicurezza di un uomo cosciente del fatto che fra tutti gli americani seduti di fronte al televisore acceso in quell'istante, più dell'ottantacinque per cento ha scelto il suo programma. — Da una parte si schiereranno i Prospectors di San Francisco. Primi a pari merito nella loro divisione, devono vincere per rimanere in testa. Scenderanno in campo contro di loro i Minutemen della Nuova Inghilterra. Primi nella loro divisione, imbattuti in quarantotto partite, a una sola vittoria dal nuovo record del campionato. I 63

Prospectors e i Minutemen. Domenica giocheranno la loro tredicesima partita dell'anno e per una delle due squadre sarà una domenica sfor-tunata. Ma per quale? Vediamo se riusciamo a farcene un'idea. — En-ge fa ruotare la poltrona girevole. — Alla mia destra siede T.K. Mann, capitano dei Prospectors di San Francisco, un professionista rispettato e pieno d'esperienza che certamente non ha bisogno di presentazioni.

— T.K. fa un cenno con la testa. Per la verità, in quel momento non è affatto seduto accanto a Timothy Enge. Enge è nel suo studio di New York.

T.K. nel suo appartamento di San Francisco. T.K. non ha idea di dove si trovi Harv Matision, anche lui ospite della trasmissione, ma probabilmente la sua immagine arriverà da Boston. Un trucco delle telecamere li fa apparire tutti e tre insieme, grazie a una proiezione olo-grafica. Il trucco è così convincente che T.K. sarebbe pronto a giurare che Enge e Matision sono seduti a meno di un metro da lui nel suo salotto. Tutti e tre sono messi in condizione di vedersi in modo che gesti e reazioni di ciascuno siano perfettamente coordinati. Per i telespettatori i tre sono seduti nel salotto di Timothy Enge.

Enge fa un mezzo giro a sinistra. — Ed ecco alla mia sinistra l'uomo che chiamano elettrizzante, l'uomo che chiamano stupefacente, l'uomo che chiamano il giocatore di football più promettente della storia. Ecco a voi l'uomo che porta il nome di Harv Matision.

Matision, affondato nella poltrona, alza sdegnosamente la mano verso gli spettatori, il medio teso in un gesto di provocazione villana.

— Merda — dice, con la tradizionale volgarità che è diventata una specie di marchio di fabbrica della sua gelida insolenza.

— Forse c'è qualche eremita fra gli spettatori che non ha mai sentito parlare di Harv Matision — continua Enge. — A beneficio di questi infelici beoti di provincia, ve lo descriverò. Harv Matision.

Ventiquattro anni. Ha imparato a giocare football per le strade di Boston. Ha vinto la Stella d'Argento per l'eroismo nella Guerra Brasilia-na. Nella carriera professionistica ha esordito come franco tiratore, e in quel ruolo ha stabilito tre record consecutivi della Lega. Nel suo primo campionato come capitano non solo ha vinto tutte le partite della stagione, ma ha trionfato nella Ventesima Supercoppa. L'anno scorso è stato nominato all'unanimità giocatore dell'anno. Harv — e appoggia una mano sul braccio di Matision — benvenuto a questa trasmissione.

— Già — borbotta Matision, evidentemente annoiato.

— Harv — riprende Enge col tono di finta serietà con cui avverte gli spettatori che sta prendendo in giro l'intervistato — vorrei farti una domanda. Circola su di te un aneddoto, forse apocrifo, di quando eri bambino. Eri talmente duro, si dice, che quando avevi bisogno di soldi ti cavavi un dente e lo lasciavi sotto il cuscino. Cosa c'è di vero in questo?

Matision fa del suo meglio per abbozzare un sorriso ironico. Gli esce dalla bocca qualcosa che sta a metà fra un rutto e il guaito di un coyote. — No, non è vero. Erano i denti di mia sorella che strappavo.

Era stupido sprecare tutti quei bei denti, pensavo. Li avrebbe persi comunque, accidenti. Ai bambini capita, sapete.

Enge scoppia a ridere, cala una gran manata sul braccio della poltrona, poi, consultando gli appunti, si rivolge a T.K. — T.K., sappiamo che ti sei fatto male nella partita con i Grigi, domenica. Sei abbastanza in forma per giocare questo prossimo incontro cruciale, oppure i Prospectors dovranno affidarsi a un altro cavaliere con l'armatura scintillante che li guidi nell'assalto contro la fortezza apparentemente inespugnabile di Harv Matision e dei Minutemen del New England?

La verità è che T.K. ha tre costole fratturate. Ogni istante è per lui un istante d'agonia. Anche adesso, tranquillamente seduto in salotto, il dolore è lancinante. Si sta sottoponendo a un'intensa terapia di ri-saldatura rapida delle ossa all'università di Stanford, ma nemmeno i professoroni di Stanford possono compiere miracoli. Domenica sarà guarito solo all'ottanta per cento. E' comunque pronto a rispondere alla domanda. — E' stato un infortunio lieve, un braccio slogato e un disco spostato. — Si tratta di guai molto comuni, e facilmente riparabili, nel football. T.K. non li ha mai avuti. — Domenica sarò in forma perfetta.

— Giocherà con un busto speciale.

— E' certamente una buona notizia per i tifosi dei Prospectors —

commenta Timothy Enge. — Raccontaci, T.K., senza violare nessun segreto, quale sarà la vostra strategia in questo incontro cruciale?

— Vedi, Timothy, farò affidamento sui principi fondamentali.

Correre, bloccare, passare, difendere, essere preparati atleticamente e psicologicamente. Penso che la nostra sia la squadra migliore della Lega. Domenica spero di poterlo dimostrare.

— Un'aspirazione lodevole, T.K., e sono certo che farai del tuo meglio per realizzarla. — Si gira dalla parte di Matision. — Harv, hai sentito il tuo avversario. Ora, dimmi, qual è la tua strategia?

Matision fissa gli occhi nella telecamera. Quando apre bocca, la sua voce è come un ringhio minaccioso, il ringhio di carnivoro in gab-bia lasciato senza mangiare dal guardiano. — La mia strategia è una sola. Sempre la stessa in ogni partita che gioco. Uccidere ogni uomo in possesso della palla su cui riesco a mettere le mani.

— Capisco — riprende Timothy Enge. — Vuoi dire che farai affidamento sulle armi per logorare gli avversari con una gara d'attrito.

— Merda — chiarisce subito Matision. — Vuol dire che tirerò fuori il coltello per ammazzare quanti più Prospectors possibile. E

comincerò dal signor T.K. Mann.

T.K. quasi schizza fuori dalla poltrona, ma una fitta di dolore lo costringe a risedersi.

Matision continua imperturbabile. — Sono più in gamba di quanto T.K. Mann sia mai stato. Sono più in gamba di quanto potrà mai essere. E allora non ci sono dubbi. Gli taglierò la gola in telecronaca diretta. — Matision estrae un coltello.

Mio Dio, pensa T.K., scommetto che se lo porta anche a letto.

Con una rapida mossa del polso, Matision fa scattare fuori la lama. —

Per voi telespettatori, ecco un assaggio di quello che vedrete domenica. — Fulmineamente, si lancia alla gola di T.K.

Del tutto impreparato a un'azione simile, T.K. reagisce istintivamente rotolando su un fianco, ma il dolore alle costole gli fa perdere l'equilibrio. Invece di schizzare fuori dalla poltrona, urta contro il bracciolo, ci ricade sopra e piomba sul pavimento, poltrona e tutto, con un tonfo sordo. Matision lo sovrasta sghignazzando. Disteso a terra, T.K. cerca di colpirlo, pur distinguendolo appena attraverso le lacrime di dolore che gli riempiono gli occhi, ma, naturalmente, dato che Matision è accanto a lui solo in immagine, il suo pugno fende l'aria. Deformato dall'angolo di ripresa della telecamera, il colpo, sui te-leschermi, appare fuori bersaglio di quindici centimetri. Sembrano due statue di ghiaccio, T.K. disteso sul pavimento, Matision torreggiante sopra di lui con un ghigno di trionfo.

Le telecamere inquadrano un primo piano di Timothy Enge. —

Come avete visto con i vostri occhi, signore e signori, i nervi sono tesi allo spasimo alla vigilia di questa partita. Stasera è stato solo un inizio.

Vi invito a sintonizzarvi su questo stesso canale domenica per vedere la fine.

Le immagini si dissolvono sullo schermo.

66

Venerdì 23 luglio 2010

— Avete condotto molto bene la trasmissione di Enge — si compli-menta Pierce Spencer con Ida Moulay. Spegne il videoregistratore e ne fa scattare fuori la cassetta. — Mi è piaciuta. Ha arroventato al giusto grado la polemica. Domenica avremo tutti i televisori del paese sintonizzati sul nostro canale. — Ripone la cassetta in una scatola rotonda grande come un pugno. — E' stato

difficile insegnare a Matision le battute da dire?

Ida fa un sorriso astuto. — Oh, non tanto. Ho preferito non perdere tempo a insegnargliele. Mi sono messa personalmente in cabina di regia e gliele ho suggerite di volta in volta. Ho pensato che fosse una buona occasione per cavare qualche altro vantaggio da quel ricevitore che gli abbiamo piantato in testa. Ci è costato così caro.

Spencer la guarda con approvazione. — E' così che si deve fare, Ida.

Lei arrossisce. E' il massimo riconoscimento che Spencer abbia mai dato a un dipendente. — Ditemi — domanda — chi vincerà?

Mann o Matision?

— Non so — risponde lui asciutto. — Non l'ho ancora deciso.

Potessi trovare il modo di farli vincere tutti e due! Non un risultato pa-ri, non è questo che voglio. Proprio una vittoria netta per entrambi. Sarebbe la premessa per una rivincita nella Supercoppa. Magari Mann vince questa partita, però Matision... Matision cosa? — Improvvisamente gli viene l'idea. — Ma sì, certo. Ida, datemi la scheda di quel giocatore dei Prospectors. Quell'amico di Mann. Come si chiama? Ah, Eddie Hougart.

XXI SUPERCOPPA, LA PARTITA

Sabato 1° gennaio 2011, ore 4.45

Ombre che si trasformano in massicci attaccanti, un rumore improvviso alle spalle, l'eco dei passi nell'oscurità, possibili agguati dovunque, il terrore di non vedere, il gelo nella spina dorsale, ecco cos'è la notte nel football.

La sicurezza dei Minutemen ha cominciato a sgretolarsi da quando hanno messo a segno la seconda meta. Non gliene va più bene una. Non riescono più ad avanzare, non riescono più a ferire, non riescono più a seminare gli inseguitori. La partita era iniziata troppo bene per loro. Si erano montati la testa.

67

I Prospectors invece hanno ritrovato se stessi grazie anche alla buona sorte. Dedemus e De Geller sono tornati in gioco dopo aver perso solo due azioni. D'Armato ha reciso il legamento di un ginocchio a un attaccante dei Minutemen mettendolo fuori combattimento per tutta la partita e dando ai Prospectors la superiorità numerica in campo.

T.K. ha sfruttato abilmente questo vantaggio. In quasi tutte le azioni spedisce in avanti il suo uomo in più. Se i Minutemen sguarni-scono la linea per marcarlo, T.K. ordina lo sfondamento della linea avversaria. Se non lo marcano, T.K. ha sempre l'uomo libero a cui passare la palla.

La tattica ha funzionato bene, così bene che i Prospectors sono ormai a soli sessantacinque metri dalla porta dei Minutemen. Dispongono di tre azioni offensive per fare meta.

— Ho il centro della loro seconda linea in pugno, T.K. —

avverte Frazier quando i giocatori si radunano in cerchio prima dell'azione. — Posso far ballare quel Johnson col dito mignolo. — Agita il braccio rotto chiuso nell'ingessatura temporanea fatta da Rauscher. —

Lo faccio venire avanti, lo faccio correre indietro. Tu passa il pallone sopra la sua testa e io farò in modo che lui non sia in condizioni di in-tercettarlo.

T.K. accoglie il suggerimento di Frazier con un cenno del capo.

— Lammy — domanda — come va la tua gamba?

Howe se l'è distorta tre azioni prima. Da allora si muove zoppi-cando, ma riesce ugualmente a correre. — Va bene. Non credo di poter fare molti scarti e finte, ma posso portare avanti il pallone in linea retta senza difficoltà.

— Magnifico. Faremo allora una cinquantaquattro serie rossa.

— Vuol dire che Howe scenderà dritto nel mezzo della difesa avversaria. — Avanti due. Attenzione al momento dell'allineamento. — Questo significa che T.K. si riserva il diritto di cambiare tattica dopo aver visto la posizione difensiva degli avversari.

Il cerchio si rompe e i Prospectors si allineano.

T.K. esamina la difesa dei Minutemen. Hanno cinque uomini in prima linea, quattro in seconda. Johnson, al centro, è piazzato molto avanti. Frazier lo può raggiungere facilmente. La cinquantaquattro rossa dovrebbe funzionare. — Avanti tre. — Il numero dispari signifi-68

ca che la tattica decisa nel cerchio va bene. — Quarantaquattro, tredici, ventisei.

T.K. finge di cedere la palla a Clausen, invece la depone nella tasca di Howe, poi fa qualche passo indietro e inarca la schiena come se dovesse scagliare un passaggio lungo. Frazier si avventa contro il centromediano e gli assesta un colpo duro. Howe si infila nel varco così aperto e s'invola. Percorre quasi dieci metri prima che un difensore libero lo abbatta con un lancio di bolas.

— Riproviamoci — suggerisce T.K. nel cerchio. — Attenzione in fase di allineamento. Avanti uno.

Johnson non ha imparato la lezione. Si comporta esattamente come prima.

— Avanti uno. Sessantacinque, novantasette, trentadue.

Di nuovo, Howe si infila nel varco. Questa volta, riesce a sfrec-ciare in un vicolo che dà su Temple Street e scompare. L'intera squadra dei Minutemen si lancia al suo inseguimento.

T.K. si lascia andare. Ha molta fiducia nella capacità di Howe di seminarli, così avanza direttamente verso la porta avversaria. Quando ci arriva, trova ben tre Minutemen di guardia. Evidentemente anche i Minutemen non sottovalutano le capacità di Howe. T.K. si nasconde sotto un portone da cui può osservare l'area di porta e aspetta che Ho-we arrivi.

Ecco Howe emergere quasi dal nulla. Senza sapere di dover affrontare tre avversari, corre a tutta velocità verso la porta. T.K. schizza fuori dal suo nascondiglio e anche lui si lancia in direzione della porta, lungo un percorso a novanta gradi rispetto a quello di Howe. T.K.

raggiungerà la meta per primo, con un lievissimo margine su Howe. E' un'azione che i Prospectors hanno provato e riprovato.

Due Minutemen, con i coltelli sguainati, si preparano ad affrontare Howe. Dopo tutto è lui l'uomo con la palla, ed è quindi il più importante. Il terzo Minutemen, armato di mazza, è pronto a bloccare T.K.

All'ultimo istante però T.K. cambia direzione, taglia la strada a Howe e si getta, con il corpo teso orizzontalmente, contro i due Minutemen che impugnano il coltello. Colti di sorpresa, i due crollano a terra, uno a destra, uno a sinistra, aprendo un piccolo varco. Howe ci si infila, ma il terzo difensore riesce a bloccarlo con una spallata al ventre. Howe fa qualche passo indietro per ritentare l'assalto alla porta.

Poi carica. Una selva di braccia si protende verso di lui. Improvvisamente Howe si ferma, come congelato, poi fa un balzo in aria. Un ru-scello rosso gli sgorga da sotto il mento. Si strappa il coltello che gli è rimasto piantato nella gola. E' il suo ultimo gesto da vivo. La partita ha il primo morto.

Sibila il fischietto di un arbitro, è la fine del primo tempo.

Punteggio: Minutemen 14, Prospectors 0.

Domanda e risposta

Il senatore Cy Abelman, democratico dell'Oregon, ha proposto una legge che vieterebbe l'uso di coltelli, mazze e fucili nelle partite di football e ridurrebbe la durata degli incontri a dodici ore. Che cosa ne pensate?

Ecco il guaio di questa gente di Washington. Non ce n'è uno che gliene importi un accidente di chi lavora. Maledizione, mi sfianco in fabbrica

quattro giorni alla settimana con la prospettiva .di godermi la partita la domenica. Non c'è niente di più rilas-sante. Ma se si tolgono di mezzo le armi, se si accorcia il tempo di gioco, se ne va tutto il gusto della partita. Non c'è un solo mio compagno di lavoro, se glielo andate a chiedere, che non direbbe lo stesso.

(Tuli Jones, Caposquadra Costruzioni Automatizzate)

Se volete sapere cosa ne penso, vi dico che dovrebbero passare una legge per da-re un fucile a tutti i giocatori. Questa sì che sarebbe un'idea!

(Mose Stern, meccanico di biciclette)

Accorciare la partita? Ma nemmeno per sogno. Anche quando non succede niente, quando c'è un giocatore che si nasconde, per esempio, a me va bene lo stesso. Fa venire i brividi, capite, star lì ad aspettare che succeda qualcosa, ad aspettare che quello venga preso. No, io dico che questo football è una cosa buona. Lasciamola stare com'è.

(Hense Taglione, apprendista cristallografo)

A me piacciono le partite lunghe. Mi ripagano di tutto quello che costano. Se il Congresso vuol fare qualcosa di buono, semmai le allunghi. Magari aggiungano un altro tempo. E già che ci sono, penso che dare ai franchi tiratori un altro paio di pallottole come vuol fare quel senatore Barin sia un'idea davvero valida. Aumenterebbe l'eccitazione.

(Tedson Lehman, casalingo)

Non capisco chi stia cercando di proteggere quelli. Gli atleti sanno in che cosa si cacciano quando scendono in campo. Prendono un sacco di soldi per farlo. Se gli va 70

male, pazienza, così è la vita. Perché dovrei preoccuparmi di loro? Forse loro si preoc-cupano di me?

(Alberta Prouliere, impiegata)

(Il 24 luglio 2010, la precedente colonna, distribuita dall'Agenzia Giornalistica Americana, una consociata della IBC, è apparsa sui supplementi del sabato di 412 quotidiani)

Sabato 24 luglio e Domenica 25 luglio 2010

La sala di regia televisiva per l'incontro Prospectors-Minutemen è installata in una casa mobile parcheggiata all'angolo di Lombard e Sto-ckton Street. All'esterno è un vicolo dipinto di grigio, triste, severo, senza vita. All'interno è una cosa tutta diversa. Dentro quelle pareti brilla una batteria apparentemente infinita di luci che segnalano il fun-zionamento degli arti, degli organi e del sistema nervoso che compongono il gigante chiamato

Spettacolo. Il gigante si muove troppo in fretta? Lampeggia una luce rossa. E' in buona salute? Splende una lampada bianca. Un piede va in cancrena? Una spia luminosa si spegne. Ci sono luci dappertutto. Luci di controllo delle telecamere, luci che indicano l'intensità del suono, luci che rispondono agli sbalzi di tensione, numeri luminosi che segnano il passare dei minuti di gioco, luci che registrano il susseguirsi delle azioni, luci che aggiornano il punteggio, luci di ogni colore, che si accendono e si spengono come un albero di Natale impazzito.

Al centro di tutte queste luci siede il loro onnipotente signore, il coordinatore del programma. Ai suoi ordini una fosforescenza diventa un bagliore, un bagliore un cerchio nero.

Siede di fronte a un quadro di controllo su cui sono montati quarantanove minuscoli monitor, uno per ciascun operatore che riprende la partita in strada o in studio.

Il gusto della partita e il senso di ciò che succede in campo, di-pendono esclusivamente, per i telespettatori, dall'abilità del coordinatore del programma al quadro di controllo: con quanta astuzia prevede le manovre evasive, con quanta rapidità sa cogliere l'azione principale, quale posizione rispetto ai giocatori affida ai suoi operatori, a quale angolo fa riprendere le scene di violenza.

Quando le due squadre, i Prospectors e i Minutemen, con il loro seguito di teleoperatori, scendono in strada, una serie di segmenti lu-71

minosi appare su un ampio schermo al centro del quadro di controllo.

I segmenti indicano la posizione di ogni giocatore di entrambe le squadre oltreché la posizione di ogni operatore. Le maglie dei giocatori e le tute dei cameraman sono tessute con un materiale sensibile alle frequenze radio, e ognuno di loro ha una frequenza diversa. Un'anten-na installata in sala di regia capta ogni segnale e ne trasmette la posizione a un calcolatore centrale che la traduce in segmenti luminosi sul- lo schermo, offrendo una perfetta visione d'assieme della situazione in campo.

Il coordinatore del programma porta una cuffia che, collegata ai microfoni dei teleoperatori, gli permette di sentire gli ordini dei capitani ai compagni riuniti in cerchio e le disposizioni per il gioco difensivo impartite sulla linea. Sulla base di queste informazioni e del suo intuito, che solo può dargli il vero senso dei rapporti di forza in campo, dirige i movimenti degli operatori, spiega loro che cosa inquadrare e in quale direzione. Se è sbadato, se sposta gli operatori troppo presto o in modo troppo evidente, può senza

volerlo compromettere la regolarità della partita dando preziosi indizi ai difensori. Questi ultimi so-no ormai quasi tutti abbastanza furbi da dare almeno un'occhiata ai teleoperatori prima dell'avvio dell'azione offensiva per vedere in che posizione si mettono per coprire la prossima fase di gioco.

Avviata l'azione offensiva, il coordinatore del programma deve essere almeno altrettanto rapido, nelle reazioni, dei giocatori che deve inquadrare, in modo da poter sempre spedire i teleoperatori nella posizione più indicata. Contemporaneamente, deve continuare a mantenere un margine di flessibilità in modo da poter spostare le telecamere dal giocatore in possesso della palla nel caso che un fatto più interessante o un confronto più violento accada in qualche altro punto del terreno di gioco.

Un sostituto sta per tutto il tempo alle spalle del coordinatore del programma, pronto a prendere il suo posto in un baleno nel caso che il coordinatore sia colto da un collasso nervoso per fatica, cosa che succede spesso nei momenti caldi di una partita.

Il coordinatore del programma, come gli operatori, lavora solo un tempo per partita.

Su una piattaforma immediatamente alle spalle del coordinatore del programma, chiuso in una cabina dalle pareti di vetro, isolata acu-sticamente, siede Timothy Enge. Ha di fronte uno schermo gigantesco 72

su cui vede le stesse immagini teletrasmesse agli spettatori. Nello stesso tempo può anche vedere, in sala di regia, il quadro di controllo del coordinatore. Sulla destra, a portata di mano, ha un terminale di calcolatore mediante il quale può ottenere dal cervello centrale qualsiasi fatto o cifra che riguardi il football. A sinistra, nascosto dal bracciolo della sedia, ha un distributore automatico di panini e droga. Più dei panini gli occorre la droga, se non altro per rimanere sveglio dato che rimarrà al lavoro per tutte le ventiquattr'ore della partita. A pochi passi davanti a lui c'è un teleoperatore, mentre alle sue spalle, fuori del campo visivo della telecamera, c'è un truccatore sempre pronto a intervenire.

Le due squadre scendono in strada.

Tutto è a punto.

Le luci della sala di regia splendono con un bagliore di soddisfazione.

La voce di Timothy Enge è in forma eccellente.

I Prospectors e i Minutemen si allineano all'incrocio fra la Terza Avenue e Market Street. A mezzanotte in punto i Minutemen sferrano il calcio d'inizio e la partita comincia.

Non c'è rischio di noia in sala di regia, oggi. La partita si accende ed è una delle più combattute dell'anno. Nei primi tre tempi le squadre si alternano al comando per cinque volte e il sangue scorre a fiumi. Harv Matision viene penalizzato quattro volte per coltellate in-ferte a gioco fermo. Un'altra penalizzazione e verrà espulso dal campo. Normalmente difensore libero, si è spostato nel ruolo di centromediano, per avere più occasioni di scontro con T.K. Mann. A quanto sembra ne sa approfittare. T.K. è costretto a ricorrere a tutta la forza di cui dispone per respingere gli assalti violenti, da kamikaze, di Matision. T.K. è rimasto fuori gioco sei volte (per fortuna piccoli tagli che non gli hanno mai fatto mancare più di un'azione alla volta) ma la perdita di sangue è arrivata a un punto tale che l'infermiere non riesce più a fargli trasfusioni sufficienti per evitare un certo indebolimento.

Alla fine del terzo tempo, i Prospectors lasciano la strada con un vantaggio risicato, due soli punti.

Le telecamere seguono il loro rientro negli spogliatoi, ma durante l'intervallo i microfoni vengono spenti. Non si vuole che le squadre, 73

senza volerlo o deliberatamente, si ascoltino a vicenda mentre discu-tono di strategia.

Durante questo terzo intervallo, un monitor della sala di regia mostra T.K. Mann disteso su un lettino negli spogliatoi. Un allenatore gli somministra un'iniezione di sostanze coagulanti e nutritive. Su un altro monitor, Eddie Hougart, mediano estremo dei Prospectors, sonnecchia. Su un terzo Bumbo Johnson, mediano estremo dei Minutemen, fa piegamenti sulle braccia per non lasciare indurire i muscoli.

Nelle loro case, però, i telespettatori stanno vedendo Harv Matision. E' sdraiato per terra davanti al suo armadietto. Ha rimosso le imbottiture protettive e messo a nudo il braccio sinistro. Intorno al bicipite massiccio ha avvolto un tubicino di gomma. Con la mano destra impugna una siringa ipodermica. La tiene bene in vista fra sé e l'obiettivo della telecamera, preme leggermente lo stantuffo e osserva il sottile flusso di liquido trasparente che ne schizza fuori. Facendo pressione con l'indice sulla pelle, trova la vena principale nel cavo del braccio sinistro, la massaggia per metterla ancor più in evidenza, poi infilza l'ago nella vena. Tenendo il pollice premuto sullo stantuffo si toglie il legaccio di gomma dal bicipite sciogliendo il nodo con i denti.

La telecamera inquadra un primo piano della siringa dove il sangue si mescola al liquido trasparente prima di sparire nella vena e da qui risalire fino

alla faccia, improvvisamente distesa, il ritratto stesso della ri-lassatezza.

Matision lascia cadere la mano lungo il fianco. Un allenatore gli estrae la siringa. Per la verità lo stesso allenatore avrebbe potuto fargli l'iniezione, ma ad Harv Matision piace molto esibirsi in questi spetta-coli. E non è solo questione di esibizionismo. Matision sa che offrire al pubblico ciò che vuol vedere significa una paga più grossa alla fine del mese. Sarebbe indubbiamente disposto a tagliarsi i polsi a patto che l'incentivo economico sia ragguardevole e che gli si permetta di farlo davanti a una telecamera. Per qualche istante sta seduto tranquil-lo, quasi immobile, poi scatta in piedi come se lo avesse sollevato un filo invisibile. Ma questa agitazione da burattino è di breve durata.

Subito le sue funzioni motorie ridiventano normali, i suoi gesti si sus-seguono coordinati, veloci. E' quasi un tornado, anzi, un vortice uma-no impegnato in un'attività quasi troppo rapida per la telecamera che lo riprende. Si infila le imbottiture, fa una serie di esercizi ginnici per 74

sciogliersi i muscoli, infine si lancia come una saetta verso la porta degli spogliatoi.

Il quarto tempo sta per cominciare.

Lo schema di gioco ricalca da vicino quello dei primi tre tempi.

Il franco tiratore dei Prospectors spara la sua cartuccia nelle primissime fasi per impedire ai Minutemen di andare a meta. E' un tiro preciso che coglie l'attaccante con la palla esattamente dietro al ginocchio, mettendolo fuori combattimento e dando ai Prospectors il vantaggio di un uomo. I Minutemen si vendicano rapidamente, però, spezzando una gamba a un giocatore dei Prospectors.

Mentre i minuti passano, i Prospectors si battono strenuamente per mantenere il loro minimo vantaggio di due punti.

T.K. fa un cenno al suo arbitro. — Tempo! — grida.

— Trentasei minuti alla fine — risponde l'arbitro.

T.K. chiama a raccolta i compagni intorno a sé. Sono pressappo-co al centro dell'area di gioco. Mentalmente, T.K. ripassa le considerazioni essenziali. Fisicamente sono più prostrati i Prospectors dei Minutemen. La capacità di Matision di segnare una meta all'ultimo istante è quasi pari alla sua. T.K. soppesa le alternative. Gli piacerebbe puntare diritto sulla porta avversaria, mettere al sicuro il risultato con un'altra meta, ma farlo sarebbe pericoloso. Il franco tiratore dei Minutemen ha ancora la sua pallottola da sparare e una lunga discesa su terreno scoperto gli offrirebbe troppe occasioni

per usarla. T.K. non è disposto a barattare un uomo per qualche punto, così sceglie la tattica del perder tempo. — Matision e i suoi uomini in prima linea mi si so-no scatenati addosso nelle ultime quattro azioni — dice T.K. — Questa volta, voglio approfittarne. Adotteremo lo schema ventiquattro. —

Un passaggio breve al centro, Harland Minick, cioè. — E facciamo in modo che questa sia l'ultima azione della partita. — Minick, quando si tratta di doversi nascondere, è uno dei migliori del campionato. Se c'è fra loro un uomo capace di sprecare trentasei minuti, questo è Minick.

Questa particolare azione prevede che la prima linea lasci filtrare la difesa avversaria. Il passaggio volerà sopra le loro teste fino a Minick, che dovrebbe trovare tutto lo spazio sufficiente per infilarsi in un nascondiglio. — Avanti due.

I giocatori si allineano. T.K. controlla la difesa avversaria. Formazione standard con dieci uomini disposti a 5-3-2. Dà una rapida occhiata alla strada. Un lampione è acceso alle loro spalle. L'illumina-75

zione è buona, quasi troppo. Se la difesa avversaria non cade nel tra-nello, se anche uno solo di loro resta indietro, Minick potrebbe avere qualche difficoltà nel raggiungere una zona buia.

C'è qualcosa che non va! Matision non sfonda la linea. Se ne sta indietro, con tutti i suoi compagni schierati al centro.

Avanzano invece le ali. Dritte su T.K., come angeli vendicatori.

T.K. arretra, cinque metri, poi si appresta a passare. E' completamente esposto all'attacco. Minick, a cui doveva scagliare il pallone, è coperto da tre uomini. Non sono smarcati nemmeno i terzini, destinatari del passaggio alternativo.

In quel momento vede Eddie Hougart, completamente libero. E

proprio mentre la linea delle due ali lo raggiunge, lascia partire il pallone in direzione di Eddie.

E' un passaggio perfetto, a spirale, che colpisce Hougart all'altezza del petto. Però gli arriva esattamente inquadrato: nell'alone luminoso del lampione. Hougart afferra il pallone, un'azione automatica per lui, ma la sua vista già indebolita è ulteriormente lesa dal bagliore del lampione. E' praticamente accecato. Esita per un solo istante, ma è un istante di troppo.

Harv Matision gli è addosso.

Hougart è impotente. Matision potrebbe sbarazzarsi di lui con la più semplice mossa di judo. Persino il tradizionale placcaggio d'un tempo sarebbe sufficiente. Ma non è questo il modo di fare di Matision. Per lui, il football è una partita che si gioca alla morte. Ed è così che gioca. Alla morte.

Hougart nemmeno lo vede, il coltello, né quando arriva, né quando se ne va. Gli entra e gli esce dal collo recidendo vene e muscoli come un invisibile fantasma d'acciaio. Hougart si rende conto che gli è successo qualcosa quando il collo comincia a dolergli e la gola gli si riempie del sapore dolce-appiccicoso del sangue. Cade sulle ginocchia, sulle mani, rotola sul dorso.

L'arbitro fischia, fermando il gioco.

T.K. si alza. Si guarda intorno per vedere che cosa non ha funzionato.

Vede l'infermiere deporre una croce rossa sul corpo di Eddie Hougart.

T.K. fa un segnale convenzionale all'infermiere. L'infermiere tende due dita all'ingiù, che significa "uomo morto". T.K. lo fissa im-76

mobile, non vuole credergli. Gli chiede di ripetere. Di nuovo l'infermiere tende due dita all'ingiù.

Sconvolto, T.K. trascina i piedi oltre la linea di mischia fino al punto in cui l'amico giace morente. Il suo arbitro fischia. — Mann, tornate dietro la vostra linea o vi penalizzerò di venti metri.

— Andate a farvi fottere — sibila T.K. Ci sono cose più importanti di una penalizzazione di venti metri.

— Va bene, se è questo che volete — grida l'arbitro. — Venti metri. Gioco fermo. — Raccoglie il pallone da terra e comincia a contare i passi.

T.K. si inginocchia al fianco di Eddie che è ancora in vita, ma per poco. Il

davanti dell'uniforme, la maglia bianca delle partite in ca-sa, è tutta una macchia rosso-bruna. I numeri in blu sono neri dove è colato il sangue.

— T.K. — mormora Eddie — T.K. — La sua voce è un gorgoglio implorante, una supplica che sale dal sifone dell'agonia.

— Sono qui con te, amico. Ti ho trovato. Starai bene, molto be-ne.

Con un colpo di tosse, Eddie sputa un fiotto di saliva rosso sangue. — T.K. — dice piano, quasi in pace — di che colore sono le scoregge? — E' una delle battute preferite da Eddie. Per lui è come dire addio.

— Eddie... — T.K. tiene con tenerezza la testa del compagno sulle ginocchia. — Eddie, no.

— Per favore, T.K., dimmelo prima che sia troppo tardi.

— Questa volta alla pace di poco prima si sostituisce lo scricchiolio dei denti che si serrano per trattenere un grido di dolore. — Di che colore sono le scoregge? — insiste. Un bolo di muco rossastro gli affiora all'angolo della bocca.

— Non hanno nessun colore — sussurra T.K., con gli occhi pieni di lacrime.

— Già, me lo diceva anche la mamma — balbetta Eddie. La risata si confonde con il rantolo della morte.

L'arbitro posa il pallone a terra e fischia la ripresa del gioco.

Macchinalmente, T.K. si alza e si avvia verso la linea.

Passando, sfiora Harv Matision. — Un altro figlio di puttana col culo di pastafrolla che morde la polvere — lo provoca Matision.

T.K. gli si scaglia addosso con una scarica di pugni, ma il dolore e l'odio che ha in corpo lo rendono vulnerabile. Matision lo tiene a ba-da come vuole. Afferra T.K. per un braccio e glielo piega violentemente dietro la schiena quasi strappandoglielo dalla spalla. Pur essendo sul punto di svenire dal male, T.K. gli si riavventa contro. Devono intervenire arbitri per separarli.

Appena gli arbitri lo lasciano libero, T.K. cerca per la terza volta di assalire Matision, crolla a terra svenuto dopo due passi.

Quando torna in sé, la partita è finita.

Hanno vinto i Prospectors, 121 a 119.

Si incontrarono un giorno
nella città sulla baia.
Un uomo di nome Matision
e un uomo di nome T.K.

Pugni, calci, morsi, graffi
fu una lotta piena d'odio.
C'eran due eroi furibondi
quando la battaglia finì.
Il povero vecchio Harv ha perso,
lo ha sconfitto T.K. Mann.
Ma nemmeno Mann ha vinto
gli è morto il migliore amico
e sorte più nera non c'è.
No, sorte più nera non c'è.
Hanno entrambi un conto aperto
da regolare un giorno.
Scorrerà dell'altro sangue
quando si riincontreranno.
Io non sono un indovino
ma stavolta ci scommetto
torneranno in Supercoppa
e uno solo vincerà.

("La Ballata di T.K. e Harv", composta da Timmy Longan, incisione Primo, una consociata della IBC. Da lunedì 26 luglio 2010, per sei settimane consecutive, inclusa nell'elenco "Ultimissime e primissime"
del "Canzoniere d'America".)

78

Lunedì 26 luglio 2010

Ogni lunedì, dopo la partita giocata in casa, T.K. si alza verso mezzogiorno e poco dopo se ne va al Tubber. Da Tubber non c'è spettacolo, non c'è cucina, non c'è atmosfera, non ci sono donnine facili, c'è soltanto da bere. Da bere e una vecchia tradizione di riservatezza. I clienti del Tubber's Bar, una collezione eterogenea di lavoratori del basso ceto medio, sono lì per dimenticare le tristezze del lavoro. Accettano T.K. come uno di loro (anche se, quando si trovano in compagnia di amici che non frequentano il Tubber's Bar, non resistono alla tentazione di accennare a quel lunedì passato "a bere con Mann", per dare maggiore credibilità al loro giudizio su che cosa è andato bene, o ma-le, nell'ultima partita dei Prospectors).

Di solito, per T.K. il Tubber's Bar rappresenta una buona bevuta e un paio d'ore di contatto con l'umanità, in un mondo in cui non c'è sempre la morte in agguato dietro ogni angolo, prima di tornare alla solita esistenza.

Oggi, il Tubber's Bar è molto di più.

Glenda, la cameriera, vedendo il bicchiere di T.K. vuoto, accorre con una nuova dose: whisky, liscio. T.K. le ha ordinato di tenergli sempre davanti un bicchiere pieno per tutto il pomeriggio.

— Celebrazione della vittoria? — gli chiede.

— No, veglia funebre.

Glenda non gli domanda altro. Quando Tubber l'ha assunta, le ha dato due soli consigli. "Non ficcare le mani nella cassa" sono state le sue parole precise "e non parlare troppo con i clienti." Siccome a Glenda le chiacchiere oziose non sono mai piaciute, Tubber può rite-nersi soddisfatto al cinquanta per cento. In silenzio, si allontana verso un altro tavolo.

T.K. siede da solo, la faccia rivolta al muro. Ha il braccio destro, quello che Matision gli ha slogato, chiuso da una fasciatura di plastica gonfiabile. Sul tavolino davanti a lui ci sono due bicchieri vuoti, allineati con cura lungo il bordo. — Un Prospector morto — canta T.K.

sottovoce — sono tanto triste. — E' una cantilena che ha sentito centinaia di volte al giorno salire dal marciapiede sotto casa sua, la cantano i bambini saltando alla corda. — A un altro taglian la gola, e sono subito due. — Trangugia il whisky d'un fiato e appoggia il bicchiere vuoto accanto agli altri due.

Glenda accorre con il quarto.

Glielo pone davanti. T.K. fa girare il liquido nel bicchiere, agi-tandolo, e si prepara a mandarlo giù d'un fiato, quando sente sulla spalla la pressione di una mano. E' Sarah.

— Pensavo che avresti avuto bisogno di compagnia.

Per un verso è l'ultima cosa al mondo di cui ha bisogno. Non ha mai pensato che il lutto sia uno sport di una squadra. Ma poi ha disperatamente bisogno di raccontare a qualcuno la profonda, forse irrepa-rabile frattura che la morte di Eddie ha inflitto alla fragile ragnatela della sua fiducia in se stesso. La invita con un cenno a sedersi accanto a sé. — Vuoi bere?

— No, niente.

Siedono in silenzio per parecchi minuti, poi, finalmente, T.K.

comincia a parlare. — E' morto ridendo, sai. E' davvero morto ridendo.

— Lo so. Lo hanno fatto vedere alla televisione.

— A volte, durante una partita, mi capitava di osservarlo, pen-sando fra me e me, guarda quel vecchio figlio di puttana. Nessuno riuscirà ,a farlo

fuori. Quello se la caverà sempre. E invece si è dimostrato un mortale come tutti gli altri. E io ero là. Un mezzo dio. Non posso dare la vita, ma è certo che posso toglierla.

— Non è stata colpa tua.

— Sì che lo è stata. Colpa mia. Ho scelto una tattica sbagliata.

L'ho ripensata cento volte nella mia testa e ogni volta sono arrivato al-la stessa conclusione. Ero sotto pressione. Mi stavano venendo addosso in due. Sono stato precipitoso. Ho passato a Eddie senza pensarci troppo. Avrei dovuto capire che il bagliore del lampione lo avrebbe accecato. Avrei dovuto rinunciare all'azione, buttare via la palla. Se lo avessi fatto, Eddie oggi sarebbe vivo. — Tracanna il quarto whisky.

Glenda compare con un altro bicchiere.

— Non puoi pretendere di essere responsabile di ogni eventuali-tà, di ogni parametro, di ogni variabile di ogni parametro.

— E allora è forse questo il mio problema. Vedi, un tempo, quando ero... — quasi balbetta. — ... Quando ero più giovane, potevo.

Sarah teme che sia ben deciso a passare il resto della giornata a macerarsi nei dubbi. — Non so che cos'altro potrei dire. Penso che non ci sia altro da dire. Sarebbe meglio per tutti se me ne stessi da so-lo. — Alza il bicchiere. — Ci vediamo più tardi. A casa.

80

Senza dire una parola Sarah conferma con un cenno, si alza e se ne va.

T.K. sta per portarsi il bicchiere alle labbra quando gli si avvicina un uomo. — Siete T.K. Mann, vero? — L'uomo appare assolutamente fuori posto in quel bar. Indossa un abito elegante, a righe verdi scure. Porta una collana costosa con un frammento di legno vero inca-stonato in una complessa montatura d'argento. Un berretto scozzese gli copre la testa fino alle orecchie. Ma quello che lo rende incongruo non è tanto l'abbigliamento, quanto la sua totale ignoranza delle regole del locale, della legge non scritta che qui tutela la solitudine.

T.K. lo ignora. — Niente autografi — borbotta, tenendo gli occhi fissi sul bicchiere che ha davanti.

L'uomo scuote la testa. — Non è per questo che sono venuto.

Voglio parlarvi della partita di ieri.

T.K. deve fare un grosso sforzo per mantenersi cortese. Ci riesce solo in parte. — Sentite, amico. Un'altra volta. Ora sono fuori servizio.

— Penso che cambierete idea quando avrete sentito quello che ho da

dirvi. — Mette un biglietto da visita sul tavolo e lo fa scivolare fino a un punto in cui T.K. non può fare a meno di leggerlo. "Ebbett McKay" c'è scritto. "Ufficio Legale. Comitato Basta con gli Sport Sanguinari". BSS! Dannazione! Quella Sarah. Deve essere stata lei a portarlo qui.

T.K. fa saltare il biglietto fino al bordo del tavolo. — Sentite, signor McKay, il fatto che io abbia perso un amico ieri non significa che voglia scatenare una crociata per mettere al bando il football. Quindi, lasciatemi in pace.

McKay appoggia le mani al bordo del tavolo e si china su T.K.

Gli sussurra nelle orecchie in tono drammatico, cospiratorio. — E se vi dicessi che l'uccisione del vostro amico è stata decisa a sangue freddo? Non nei minimi dettagli, badate bene. Ma posso assicurarvi che la sua sorte era già segnata cinque giorni prima della partita di ieri.

T.K. cala violentemente il bicchiere sul tavolo e si volta pieno di rabbia verso l'uomo che gli parla. — Ma non dite sciocchezze. Vi aspettate davvero che vi creda? Che Eddie Hougart è stato la vittima di un complotto? Dovete aver perso la testa. Chi diavolo potrebbe far scattare un complotto durante una partita di football?

— La International Broadcasting Company. — McKay lo dice convinto, deciso, con un tono che non lascia spazio a dubbi.

81

— Quelli della televisione?

— Esattamente.

— Ma come? Perché? E perché proprio Eddie?

— La IBC sta montando uno scontro all'ultimo sangue fra voi e Harv Matision. Pensano che sarà il più clamoroso successo televisivo di tutti i tempi. La morte di Hougart é un tassello di questa montatura.

— Ecco che vi ho pescato in fallo. Adesso so che raccontate frottole. Quest'anno non dovrò più giocare con Matision. La prossima volta che scenderemo in campo insieme, la partita di ieri sarà storia dimenticata per quel che riguarda i tifosi.

— Siete voi che vi sbagliate, almeno in un punto del vostro ragionamento. Quest'anno giocherete di nuovo contro Matision.

— Quando?

— In Supercoppa. La Ventunesima Supercoppa. L'appuntamento è a Boston il primo gennaio.

— Ma piantatela! Che cosa diavolo credete di essere, un indovino? —

Spinge verso McKay un bicchiere vuoto. — Avanti. Racconta-temi qualcos'altro. Leggete il futuro nel fondo del whisky. Ditemi che attraverserò gli oceani, che bacerò una sconosciuta o che erediterò il bassotto della mia vecchia zia.

McKay si riprende il biglietto da visita. — Vedo che qui non riesco a convincervi. — Scrive qualche parola sul retro del biglietto e lo ridà a T.K. — Venite a trovarmi a questo indirizzo. Domani pomeriggio alle tre. Vi darò le prove, prove lampanti, inequivocabili che, lo garantisco, vi convinceranno.

— Non saltate la cena se non mi farò vivo.

— Signor Mann, il nostro modo di pensare può essere diverso per quanto riguarda la definizione di sport, ma c'è un su cui sono certo che siamo d'accordo. La morte del vostro amico è stato un assassinio deliberato. Sono sicuro che nemmeno voi considerate uno sport. — Se ne va senza aspettare la risposta.

T.K. si versa il whisky in gola. Gli brucia l'esofago fino allo stomaco. Posa il bicchiere sul tavolo. Inconsciamente, prende in mano il biglietto da visita. L'indirizzo è in un ottimo quartiere residenziale nella zona dei viali.

Glenda gli porta un altro bicchiere pieno. — Chi era il vostro amico? — gli domanda, senza alcun interesse.

— Un tifoso — risponde T.K. infilandosi il biglietto da visita nel taschino. — Solo un tifoso.

XXI SUPERCOPPA, LA PARTITA

Sabato 1° gennaio 2011, ore 5.30

Gli spogliatoi dei Prospectors durante l'intervallo sono un ammasso caotico di giocatori, allenatori e operatori della televisione. I giocatori giacciono immobili, per recuperare le forze, senza badare agli altri, gli estranei, costretti a muoversi con difficoltà fra i corpi distesi a terra.

Gli allenatori si danno molto da fare con bende e cerotti. Gli operatori cercano i migliori angoli di ripresa per immortalare nel mo-do più artistico la scena.

Per i giocatori che vogliono mangiare, c'è in un angolo un tavolo carico di ogni ben di

Dio, carne di soia ai ferri e cruda, verdure assortite, zollette di zucchero, tavolette di cioccolata, un cesto di frutta prevalentemente pieno di arance, una ghiacciaia colma di bevande analcoliche nutritive e una gran caraffa di caffè.

E' il cesto di pillole stimolanti al centro della stanza, però, che attira il

maggior numero di giocatori.

Due Prospectors, Orval Frazier e Buddy Healy, si stanno sottoponendo a un lieve intervento chirurgico nella stanza dei massaggi.

Dopo l'operazione, subiranno una rapida trasfusione di plasma, arric-chito di sostanze coagulanti e liquido nutritivo, per essere in perfetta forma nel secondo tempo.

Harland Minick viene caricato su un'ambulanza e portato in ospedale per una seria operazione al ginocchio.

Anche Lammy Howe è fuori gioco. A fine partita, quando ci sa-rà il tempo per le cerimonie, verranno pronunciate parole di elogio ed espressi sentimenti d'affetto per Lammy. Intanto, lo hanno infilato senza tanti complimenti in un sacco di plastica blu e oro e chiuso in una cella frigorifera fuori della porta degli spogliatoi. L'ambulanza dell'obitorio indicato nella sua cartella personale è già in viaggio per venirlo a prendere.

Come al solito, T.K. preferisce il cibo alla droga. Si limita a pi-luccare qua e là, però. Non vuole rischiare crampi allo stomaco. Incomincia con un pugno di cavoli crudi, continua con un etto di carne di soia ai ferri, finisce con un'arancia. Dopo avere infilato un'unghia nel-

la scorza, la sbuccia a spirale e si ritrova in mano una striscia intera di buccia larga due centimetri e mezzo e lunga quindici. Con precisione divide l'arancia in due metà e se ne mette una in bocca. La mastica e sputa i semi in un angolo.

Mentre quasi tutti i capitani delle squadre di football si sono convertiti da tempo all'uso delle sostanze chimiche e di speciali un-guenti sulle mani per ottenere un miglior controllo della palla nei passaggi, T.K., come sempre, giura ancora sul sugo d'arancia appena spremuto. Infatti, schiaccia l'altra metà del frutto fra le mani, facendo colare il sugo sulle palme e fra le dita. Il sugo gli contrae, disidrata, tende la pelle e gli rende le mani appiccicose, proprio come piace a lui.

Entra l'allenatore Carrerra, come un uragano. Per la verità, era rimasto lì negli spogliatoi per tutto il primo tempo a seguire la partita alla televisione. Era uscito poco prima che rientrassero i giocatori solo per sfruttare l'effetto di piombare in mezzo a loro con la necessaria carica di rabbia. E' impareggiabile nelle scene drammatiche. E non perde tempo in chiacchiere.

— Brye — esplode, in tono di dura condanna. — Brye, quel terzino dei Minutemen ti fa fare la figura dello stupido là fuori. Stupido, mi capisci? Michalski. Quando l'azione è sganciamento e fuga, devi sganciarti e filare.

Quante volte devo ripetertelo? Semina il tuo avversario. Sganciati e fila. Stessa storia per te, De Geller. E D'Armato.

Dove diavolo sei? — Fa una gran scena per trovare il franco tiratore in mezzo al gruppo. — Cristo, quando c'è un uomo davanti alla porta, scendi in strada e metti in azione quei tuoi coltelli. Ho contato almeno tre occasioni in cui avresti potuto bloccare una discesa se ti fossi trovato al posto giusto.

D'Armato non è il tipo da incassare le critiche senza reagire. E'

seduto sul pavimento, con il fucile stretto fra le ginocchia. Si sposta leggermente in modo che la canna punti diritta (magari per caso, ma la direzione è precisa) sulla pancia di Carrerra. Poi appoggia l'indice sul grilletto. — Merda — borbotta col disprezzo di un macellaio che dichiara inutilizzabile la carogna di un animale. Salta in piedi e si avvicina al cesto della droga. Ci infila una mano e ne trae tre pasticche verdi. Ne inghiotte una e ripone le altre due nella cintura per averle a disposizione durante la partita.

— E T.K. — Questo è il segno di quanto l'allenatore Carrerra tenga alla vittoria. Gli capita raramente, se pure gli capita, di censurare pubblicamente il suo capitano. — Nei passaggi corti, dài il tempo alla prima linea di saltarti addosso. Devi anticiparli. Butta via subito quella palla. — Per dimostrare la sua equanimità, distribuisce anche qualche lode. — Buona partita, Orval. Non lasciarti condizionare dall'ingessatura. Usala come una mazza. Giù colpi, ragazzo, giù colpi. Bang! Tu sì che sai pestare. Continua così.

L'allenatore Carrerra va alla lavagna e con pochi tratti rapidi schizza una variante alla formazione offensiva standard, a T, dei Prospectors. Mentre disegna, con la coda dell'occhio sbircia nervosamente il televisore installato in un angolo della sala. Sullo schermo appare il volto di Timothy

Enge sovraimposto alle immagini di un'azione del primo tempo.

Il volume è al minimo, così non c'è modo di capire che cosa stia dicendo. Il televisore è acceso solo per permettere ai Prospectors di sapere quando le telecamere inquadrano i loro spogliatoi. E' vero che le riprese negli spogliatoi sono trasmesse senza il sonoro, ma è prudente essere cauti quando ci si vede sullo schermo. La lettura delle labbra non è un'arte sconosciuta. E comunque le righe bianche su una lavagna nera risultano chiarissime anche senza commento. Se l'allenatore Carrerra dovesse vedere la sua faccia apparire sullo schermo, girereb-be subito la lavagna in modo da nascondere il diagramma.

— La prima volta che abbiamo noi la palla, tentiamo questa azione. — Traccia una serie di frecce e la polvere bianca di gesso cade a terra come se

ogni particella fosse un secondo di vita perso dagli uomini rappresentati dalle linee. Sta per disegnare lo schema di una seconda azione quando un arbitro bussa alla porta.

— In strada, per favore. Mancano cinque minuti.

Di malavoglia, T.K. si alza in piedi. Si infila i guanti di rete, si sistema l'elmetto in testa e fissa la cinghietta sotto il merito.

Carrerra posa il gesso e si pulisce le mani. — Qualcos'altro da dire, T.K.?

Per un istante T.K. rimane in silenzio, spostando lo sguardo da uno all'altro dei suoi giocatori riuniti nella stanza. — Rompiamogli il culo — mormora a voce bassa, e si slancia fuori dalla porta.

Urlando, i suoi compagni di squadra lo seguono di corsa.

85

Il Rischio come Fattore Vicario per lo spettatore del football televisivo: suoi rapporti con la salute mentale.

Un vecchio e ben radicato principio afferma che gli individui, per condurre un'esistenza psicologicamente normale e soddisfacente, devono partecipare regolarmente ad attività che presentano un elemento di rischio. La logica di questo principio è molto persuasiva.

L'uomo si è evoluto vincendo i pericoli che lo circondavano. Il rischio ha contribuito a forgiare il codice d'onore, l'orgoglio, la lealtà dell'uomo. Molti studi suggeriscono che il rischio ha anche contribuito a prolungare la sua giovinezza, la sua efficienza fisica e mentale. Col passare dei secoli i vecchi stimoli, cioè i vecchi pericoli, sono in gran parte venuti meno. Non gli effetti, però. Non il modo in cui l'uomo reagisce di fronte al rischio, non il fatto che l'uomo è tuttora più felice quando è fisicamente minacciato. Il rischio è essenziale per l'uomo. La mancanza di rischio provoca mutazioni misurabili nella sua essenza stessa.

Sfortunatamente, nel mondo di oggi le attività che comportano un pericolo fisico sono rare e difficili da organizzare. Le generazioni passate potevano dedicarsi alla guida dell'automobile, all'equitazione, alla caccia, al pilotaggio di aeroplani. La civiltà di oggi ha praticamente soppresso queste attività. Eppure il bisogno dell'uomo di esporsi al pericolo permane. Ecco il problema: come appagare questo bisogno?

La risposta è ridicolmente ovvia. Lo si appaga guardando alla televisione le partite di football su strada.

Si sente spesso condannare il football, chiedere che si ponga fine alla sua ferocia. Molti critici sostengono che spargimenti di sangue e morte hanno un

effetto morbosamente controproducente sulla psiche umana. Io affermo, al contrario, che la soppressione della violenza nel football priverebbe questo gioco della sua fondamentale funzione psicologica. I tifosi, nel loro subconscio, guardano le partite di football per sperimentare il brivido del pericolo, per ricavarne quell'essenziale espo-sizione al rischio cui disperatamente aspirano per il proprio benessere fisico e mentale.

Sotto questo punto di vista, quindi, il football su strada, brutalità compresa, non è soltanto benefico, ma rappresenta addirittura una condizione necessaria per una migliore condizione umana. I risultati delle ricerche indicano inequivocabilmente che il rischio rende l'uomo più efficiente, più creativo, più longevo, più produttivo. Alcuni indizi suggeriscono perfino che influisca positivamente sulla sua vita sessuale. L'uomo ha bisogno del rischio per funzionare al pieno delle sue capacità. Coloro che vorrebbero sopprimere la fonte culturalmente più valida di questo rischio trasformando in modo radicale il gioco del football su strada invocano in realtà un massiccio crollo psicologi-co su scala nazionale.

Football su strada o follia. L'alternativa è questa.

Dott. Albert Roault, Presidente Dipartimento di Psicologia Sociale Università di Hofstra NOTA: L'autore desidera esprimere il più vivo apprezzamento alla Fondazione dell'International Broadcasting Company per aver fornito i finanziamenti che hanno re-so possibile questa ricerca. (Da "Quaderni di psicologia", Vol. 68, 2010, pag. 106)

86

Martedì 27 luglio 2010

Poco prima delle tre, T.K. giunge all'indirizzo indicato sul retro del biglietto da visita. E' una classica abitazione unifamiliare a due piani.

E' dipinta di fresco, in verde chiaro, ha i vetri delle finestre scintillanti e le tegole rosse del tetto ben allineate. T.K. rimane sconcertato. Lin-dore e intrigo gli sembrano incompatibili. Dato l'aspetto clandestino dell'invito di McKay, gli sarebbe parso più normale trovarsi di fronte a una catapecchia cadente, con i muri screpolati, i vetri delle finestre in-crinati e il tetto pieno di buchi.

Evidentemente da dietro le finestre qualcuno era in attesa dell'arrivo di T.K. perché l'uscio si schiude prima che T.K. abbia il tempo di bussare. — Per favore entrate, signor Mann. — Immediatamente T.K.

riconosce il senatore Cy Abelman, fervente nemico degli sport sanguinari. Gli uomini politici, tuttavia, non danno nulla per scontato, nemmeno la

propria popolarità, quindi il senatore si presenta formalmente a T.K. — Sono Cy Abelman, senatore degli Stati Uniti in rap-presentanza dello Stato dell'Oregon. Sono lieto che oggi siate venuto qui a sentirci.

T.K. entra. Getta all'indietro il cappuccio ma tiene sulle spalle il mantello. La vecchia e inefficiente caldaia della casa, cronicamente a corto di gasolio, non è ancora riuscita a scacciare il freddo di una mattina straordinariamente pungente. — Sono venuto per curiosità, nient'altro. Non riesco a credere a quello che McKay dice di Eddie.

Ma mi interessa vedere le prove che ieri gli davano la sicurezza di dire la verità.

— Le vedrete, le vedrete. Volete entrare qui, per favore? — Gli indica la sala da pranzo. Al centro della stanza c'è un grande tavolo di vero legno intorno al quale sono sedute alcune persone. Su un lato del tavolo è appoggiato un proiettore e alla parete di fronte è appeso uno schermo.

— Vi presento il signor Leonard Harris e sua moglie, co-presidenti della sezione della California del Nord del Comitato Basta con gli Sport Sanguinari. — Lui è un uomo anziano, dall'aspetto dolce, lei una donna sottile, invecchiata con grazia. Indossano entrambi un ma-glione peruviano di lana fatto a mano per difendersi dal freddo. — Gli Harris vivono qui. E questa è Sally Winehurst. — E' una ragazza giovane, abbronzata. Con quella carnagione scura e quei tratti duri del volto potrebbe farsi passare benissimo per la figlia di Abelman. — La

mia segretaria. Avète già conosciuto Ebbett McKay. Ed ecco Harry Deutsch. — E' un uomo nervoso, calvo, emaciato, che fuma con grande impegno una sigaretta. Dal mucchio di cicche nel portacenere di fronte a lui si capisce che è un fumatore accanito. Con una mano si porta la sigaretta alle labbra e con l'altra, contemporaneamente, si spinge gli occhiali più in alto sul naso. Uno sforzo inutile. Ogni volta che soffia fuori il fumo, gli occhiali gli riscivolano in basso. — Harry lavora per la IBC. E' lui che ci ha fornito la registrazione cu e stiamo per vedere. — Abelman fa il giro della stanza per abbassare le tendine delle finestre. — Accomodatevi. — Gli indica una sedia libera.

T.K. si siede.

Abelman accende il proiettore. Il nastro comincia a girare e un sibilo esce dall'altoparlante del proiettore. Sullo schermo appare una serie di lampi di luce, poi lo spettacolo incomincia.

T.K. sussulta involontariamente quando si rende conto di che cosa si

tratta. E' la registrazione di una scena della partita di domenica contro i Minutemen, più precisamente l'azione in cui è stato ucciso Eddie Hougart. Non sembrano però le immagini trasmesse alla televisione. La voce della colonna sonora non è quella di Timothy Enge. E'

la voce di qualcun altro, più bassa, più calma, più intensa di quella di Enge. E non è una voce che commenta ciò che accade. Sembra la voce di un uomo che parla con qualcuno. Che dà ordini a qualcuno.

— Appartiene a un uomo che la IBC chiama, con un eufemismo, assistente al programma — interviene Abelman. — Siede in sala di regia e segue la partita sul quadro di controllo del coordinatore del programma. Ha un compito preciso che credo vi risulterà molto chiaro entro pochi istanti.

Come se stesse rivivendo una scena del suo passato, T.K. vede se stesso nel cerchio dei suoi giocatori mentre ordina di eseguire l'azione che costerà la vita a Eddie.

— Questa è l'azione in cui prendiamo Hougart — dice la voce.

— Faranno un passaggio corto al centro. Schiera la difesa in formazione cinque-tredue, ma non mandare all'attacco la linea mediana.

Appena Mann riceve la palla dalla sua prima linea, marca tutti meno Hougart. Scatena le ali su Mann. Tu stai indietro, in modo da far apparire Eddie Hougart completamente smarcato. Mann si butta a pesce sull'occasione di guadagnare anche pochi metri, ma sicuri, special-mente se si sente sotto pressione e gli sembra che chi dovrà ricevere il 88

passaggio non è in pericolo. Passerà a Hougart, non c'è dubbio. Appena Hougart riceve la palla, piantaglielo in gola. Ha una pessima vista e così il bagliore del lampione davanti a te dovrebbe darti qualche secondo di tempo in più. Hai capito? Fammi due cenni se hai capito.

T.K. ora siede sul bordo della sedia. — Con chi parla? Con chi diavolo sta parlando?

Invece di rispondergli, Abelman indica lo schermo.

Appare la figura di Harv Matision, che fa due cenni con la testa.

L'immagine successiva mostra T.K. che riceve il pallone dalla prima linea e arretra per passarlo in avanti.

— Spegnete. Non voglio vedere altro — dice T.K. Abelman spegne il proiettore e accende la luce della sala.

— Volete rivederlo daccapo?

T.K. scuote la testa. — Come avete fatto ad averlo?

— Il signor Deutsch lo ha rubato da una cassaforte segreta della rete

televisiva. Ha preso questa sola registrazione, ne ha fatto una copia e ha rimesso l'originale a posto.

— L'ho fatto perché non me la sentivo più di andare avanti con quella gente — spiega Deutsch. La sua voce è come uno sbuffo putri-do di fumo. — Ormai stanno assassinando un uomo in quasi tutte le partite. Sono stato al loro gioco finché si è trattato solo di qualche piccola manipolazione qua e là. Ho sopportato anche qualche omicidio occasionale. Adesso, però, non ce la faccio più a starmene zitto, a lasciare che succeda a ogni partita, ogni settimana. Ho una moglie e dei figli. Come se la caverebbero se io andassi in galera?

T.K. ignora lo sfogo emotivo di Deutsch. — Che cosa ha Matision? — domanda. — Un ricevitore nell'elmetto?

— Nella testa, signor Mann — risponde Abelman. — Nella testa. Ha un minuscolo ricevitore piantato dietro l'orecchio sinistro.

— Da quanto tempo ce l'ha? — T.K. parla a bassissima voce, piano.

— Per quanto ne sappiamo noi, da quando è diventato un giocatore professionista.

T.K. abbassa la testa e si dà una manata sul ginocchio. — Questo non lo posso credere.

— Lo so — dice il senatore. — Non ci credevo nemmeno io quando il signor Deutsch è venuto da me la prima volta. Ma dopo a-vergli sentito raccontare tutto quello che sa, mi sono fermamente con-89

vinto che è vero. E la storia non si limita a Matision. C'è un giocatore controllato in ogni squadra della Lega.

T.K. scatta in piedi. — Chi è quello dei Prospectors?

— Sfortunatamente, il signor Deutsch non è in grado di fornirci questa informazione. La lista completa dei giocatori che collaborano ce l'hanno solo due persone: Pierce Spencer, il presidente della IBC, e il suo vicepresidente, Ida Moulay.

Deutsch conferma, muovendo vigorosamente la testa in su e in giù e facendosi cadere addosso la cenere della sigaretta.

Il senatore riprende a parlare. — Immagino che voi, essendo un giocatore professionista, non abbiate bisogno che vi si dica quanto sarebbe relativamente facile dominare una partita di football con due uomini, uno per squadra, ai propri ordini.

Quasi instupidito dallo choc, T.K. solleva la testa per un istante, poi la lascia ricadere. — Perché mi dite queste cose? Per quanto ne sappiate voi,

potrei essere d'accordo con loro. Potrei avere uno di quei ricevitori piantato in testa.

— Pensiamo di no. — Abelman è seduto al tavolo di fronte a T.K., le gambe incrociate all'altezza delle caviglie, le braccia conserte.

— Secondo il signor Deutsch, parlano spesso di voi nelle riunioni co-me di un giocatore di cui farebbero volentieri a meno. Come forse immaginate, quelli preferiscono un tipo di atleta più pugnace. No, siamo certi che voi non siete in combutta con loro. Quanto alla ragione per cui vi diciamo queste cose, è semplicissima. Eravate là quando è accaduto l'incidente registrato in questo nastro. — Indica un punto alle sue spalle, in direzione dello schermo. — Sospetto che il comportamento dei Minutemen in questa particolare azione sia stato piuttosto atipico. Ho ragione di credere che me lo potete confermare?

Di nuovo, T.K. alza la testa per assentire con energia. — Non avevano alcun motivo per sospettare quel passaggio breve in avanti.

Se lo avessero sospettato, e se avessero davvero voluto difendersi da quel tipo di azione offensiva, avrebbero marcato ogni nostro giocatore, compreso Eddie, e Matision si sarebbe lanciato in avanti insieme con le ali. E' una sottigliezza, ma per un professionista è molto signifi-cativa.

— Bene. E' esattamente quello che speravo che diceste. Vedete, porteremo le nostre accuse al ministro della Giustizia. E' vero che abbiamo il nastro, ma, cinicamente parlando, non sarebbe stato difficile

per noi manipolare la colonna sonora che avete udito. Il signor Deutsch non potrà confermare l'autenticità della registrazione dato che, in cambio del suo aiuto, gli abbiamo promesso di non fare il suo nome e di intercedere a suo favore presso l'autorità giudiziaria quando si apriranno le indagini. Dobbiamo quindi trovare un altro modo per dare credibilità alla registrazione. Quel modo siete voi. Il nastro, insieme alla vostra interpretazione degli eventi, ce la darà vinta una volta per tutte.

T.K. alza una mano e la stende, con la palma aperta, in direzione di Abelman. — Aspettate un momento. Vi state muovendo troppo in fretta per i miei gusti. Ieri McKay ha accennato a un mio scontro con Matision nella Supercoppa alla fine dell'anno. Fa anche questo parte del loro piano?

— Sì. Salvo che non capiti un incidente fatale a uno di voi due, è una certezza assoluta.

— E voi volete che venga anch'io dal ministro della Giustizia?

— Sì, è così.

T.K. porta la mano alla nuca e riflette per qualche istante. Poi si alza. — D'accordo, verrò.

Sorrisi di grande soddisfazione appaiono su tutti i volti.

— Dopo la ventunesima Supercoppa — conclude T.K. I sorrisi svaniscono.

— No — ribatte il senatore, preso in contropiede. — Non possiamo aspettare così a lungo. Dobbiamo agire subito.

— Ci verrò dopo la Supercoppa. Non prima.

— Dio mio, mancano ancora più di cinque mesi. Non possiamo aspettare tutto questo tempo.

— Se volete che venga con voi, dovrete aspettare.

— Ma perché? Hanno ucciso il vostro amico. Non significa niente per voi?

— Significa molto, ma la vostra interpretazione dei fatti non è esatta. Loro hanno informato Matision di come si sarebbe svolta la mia azione. E' tutto quello che hanno fatto. Ma è stato Harv Matision a uccidere Eddie. E' con lui che devo regolare i conti e non voglio che me lo tolgano di mezzo prima che li abbia regolati.

— Non capite? Matision è controllato dall'esterno. In qualsiasi scontro fra voi due, lui saprà cose che voi ignorate. Avrà informazioni 91

di cui voi sarete all'oscuro. Gli sarà detto in anticipo tutto quello che state per fare.

— Ora che lo so, me ne servirò contro di lui.

— Vi state comportando in modo molto irragionevole.

— No, senatore, affatto. Sono un giocatore di football. E' il mio mestiere. Accetto i rischi che questo comporta. Mi dite che c'è qualcuno in ogni squadra con un ricevitore piantato in testa? Benissimo. E'

un altro rischio che dovrò affrontare.

Abelman tenta un'altra strada. — Se starete con noi, Matision sa-rà punito. Saranno i tribunali a pretendere che paghi. Non è necessario che vendichiate personalmente la morte del vostro amico.

— Per me è necessario.

Il senatore, che si è alzato in piedi a fianco del tavolo, afferra con una mano lo schienale della sedia per appoggiarsi. — E' una follia. Non posso credere che stiate parlando seriamente. Forse non mi sono spiegato bene. Se non venite con noi, ci andremo da soli. Il vostro aiuto è utile, ma non essenziale. E' molto probabile che il ministro della Giustizia consideri la

registrazione autentica. In questo caso, ve lo assicuro, Matision non giocherà in nessuna Supercoppa, né quest'anno né mai più. Che cosa rispondete?

— So quanto è lenta la legge di solito. Scommetto che nemmeno questa volta si muoverà in fretta.

— State scommettendo sulla vostra vita, signor Mann. Spero che ve ne rendiate conto.

— Senatore, mi pagano per giocarmi la vita. Ogni domenica. In telecronaca diretta. — T.K. si alza per andarsene. — Arrivederci —

dice sulla soglia — dopo la Supercoppa.

Giovedì 29 luglio 2010

Mentre Sarah fa la doccia, T.K. chiama in teleselezione il suo allibratore di Las Vegas. Sposta il videotelefono sul letto e lo appoggia accanto a sé sul cuscino orientando l'obiettivo in modo che inquadri i suoi piedi nudi e non il suo petto e i fianchi, ugualmente nudi.

Compone il numero e deve sopportare l'inevitabile messaggio pubblicitario. Dato che la chiamata è in teleselezione, dura ben trenta secondi. E' la pubblicità del Tonetime, uno spazzolino da denti a ultra-suoni. T.K. ce ne ha già uno e lo considera uno strumento utile. Con tutti i guai che ha già non vuole anche rischiare il mal di denti.

Il videotelefono dà un solo segnale di libero prima che qualcuno risponda. Fare gli affari in fretta è il segreto di un buon allibratore. Più in fretta risponde, più in fretta registra la scommessa, più in fretta può riappendere e ricominciare daccapo. — Bernie, sono T.K. Punta un deca per me sulla partita di domenica ad Atlanta.

— Che squadra?

— E me lo chiedi?

— D'accordo. Sei coperto. Diecimila dollari sui Prospectors vin-centi.

— Ah, Bernie. Personalmente a quanto mi date?

Bernie consulta un foglio di carta che tiene accanto a sé. — Sei a quattro contro di te.

— Così tanto?

— Ne hai già passate troppe, T.K. Nessuno è eterno. — Bernie non è un tipo che pesa le parole.

— Va bene. Un altro deca che sopravvivo fino a lunedì mattina.

— Coperto. Nient'altro?

— Harv Matision.

Questa volta Bernie non ha bisogno di consultare il foglietto delle quotazioni. — Con due deca ne fai tre se vince.

— Quattro che non vince.

— Coperto. E' tutto?

— E' tutto.

Bernie chiude la comunicazione senza nemmeno dire ciao.

— Non è illegale? — E' Sarah. Appena uscita dalla doccia, si sta asciugando i capelli sulla soglia del bagno. Offre a T.K. una splendida occasione per godere di uno dei suoi piaceri più nuovi, studiare il suo corpo nudo. Lo trova perfetto come un passaggio preciso all'ala. Il petto sodo, con i capezzoli appena visibili. Il leggero arrotondamento dello stomaco, la curva delicata delle natiche e delle cosce.

Avevano cominciato ad amarsi dopo la dodicesima partita della stagione, quella contro i Grigi da cui T.K. era uscito con le ossa rotte.

Lei lo aveva curato per tutto il lunedì, dormendo sul divano per esser-gli vicino se avesse avuto bisogno di aiuto durante la notte. Quando si era svegliato urlando, era accorsa al suo fianco con il corpo caldo di sonno sotto il pigiama di acetato trasparente che la fasciava. Era accaduto in modo così naturale, così perfetto, così miracolosamente indolore che la mattina dopo, se non si fossero svegliati nello stesso letto e 93

non avessero rifatto l'amore con la stessa dolcezza, T.K. avrebbe giurato che era stato un sogno.

Quello stesso pomeriggio, Sarah era andata a vivere da lui.

— In un certo senso sì — risponde T.K. alla domanda sulle scommesse.

Sarah gli si siede accanto sul letto e comincia a massaggiargli le spalle, soprattutto il braccio destro, quello che Harv Matision gli ha slogato. Anche se il medico della squadra glielo ha rimesso a posto riparando completamente il danno subito, da muscoli e legamenti, ogni tanto T.K. sente qualche fitta al braccio. — Non capisco come una co-sa possa essere illegale in un certo — ribatte lei. — O è legale o non lo è, mi sembra.

T.K. si gira per facilitare il massaggio. — Un po' più in alto. —

Le dita di Sarah risalgono dalle vertebre cervicali alla base del cranio.

Preme con le nocche a destra e a sinistra finché le vertebre reagiscono con uno scricchiolio. — Per gli altri non è illegale — spiega lui. — Lo è per me perché sono un giocatore.

— Non rischi di metterti nei guai?

— Se nessuno mi scopre, no.

Sarah reagisce alla risposta sculacciandolo dolcemente. — Adesso tocca a me — dice, stendendosi sul letto a pancia in giù.

T.K. le si inginocchia sopra e comincia a massaggiarle le spalle e la schiena.

— Ti ha mai chiesto nessuno di vendere una partita? — Ha la testa appoggiata sul cuscino, e la voce, filtrata dal lenzuolo, è appena udibile.

— Vuoi saperlo per il tuo articolo o per te stessa?

— Che differenza fa?

— Se è per il tuo articolo mi dilungherò in dettagli e ci butterò dentro anche qualche battuta gustosa.

— Ho l'impressione che tu mi voglia prendere in giro, ma ab-bocco ugualmente. E' per il mio articolo, quindi voglio l'intera spiegazione.

— Volentieri. — Dopo aver fatto finta di controllare che non ci siano microfoni nascosti, sussurra la risposta fra le mani strette intorno alla bocca. — No, nessuno mi ha mai chiesto di vendere una partita.

— Sarah gli dà un pugno, ma lui continua, imperturbabile.

— Gli allibratori, sia quelli legali sia gli altri, hanno tutto l'interesse a che il gioco sia corretto, proprio come vuole il commissario nazionale. Sanno che la gente non scommette su qualcosa di cui non si fida. Oh, certo, un allibratore potrebbe anche aumentare i suoi profitti truccando le partite, ma alla lunga sarebbe lui a rimetterci. No, lo affermo in tutta tranquillità. Il football può essere un gioco violento, ma è onesto.

Di colpo, appena si rende conto di quanto sia ridicolo e assurdo ciò che ha detto, si irrigidisce e allo stesso tempo smette di massaggia-re Sarah.

— Stanco? — gli chiede lei.

Senza rispondere, T.K. rotola su un fianco e si distende accanto alla ragazza, in modo da poterla vedere in faccia senza muoversi. —

Sarah, l'altro ieri mi sono incontrato con certa gente del BSS.

— Vuol dire che il mio corpo riesce laddove la mia logica falli-sce — osserva lei ridendo e facendogli il solletico a un fianco. Quando vede che T.K. non reagisce, che è terribilmente serio, smette.

— Sostengono che in ogni squadra c'è un giocatore con un ricevitore radio piantato in testa. Secondo loro c'è un tizio che dalla sala regia televisiva trasmette informazioni a questi giocatori. Se gli si crede, non c'è stata una sola partita di football giocata onestamente in tutta la stagione, magari anche negli anni scorsi.

— E' incredibile! — Sarah si alza a sedere, con le gambe incrociate. — Ma tu gli credi?

T.K. annuisce. — Vogliono che vada dal ministro della Giustizia con loro.

Lei piega la testa da un lato. — Ci andrai?

— No. — Chiude una mano a pugno e si colpisce debolmente l'altra mano aperta. — Uno dei giocatori coinvolti è Harv Matision. —

Lo dice con il tono di chi è convinto di aver spiegato tutto, ma quando vede la sua espressione perplessa, aggiunge qualche particolare. — Se vado con loro, è probabile che sospendano Matision. Non voglio che succeda. Vedi, questa gente del BSS mi ha detto che è tutto combina-to. Matision e io ci incontreremo nella Supercoppa.

— E dopo la Supercoppa tu speri che non dovranno sospenderlo perché dopo la Supercoppa speri che sarà morto.

— E' detto crudamente, ma è proprio così.

95

Sarah salta giù dal letto e si piazza a gambe larghe, le mani sui fianchi, come una maestra che sgrida uno scolaro poco diligente. —

Non ti è venuto in mente che potrebbe finire esattamente al contrario?

Che potresti essere tu il morto?

— Sì, mi è venuto in mente.

— E non hai cambiato idea?

— Non ho cambiato idea. — Si mette a sedere sul bordo del letto. — Voglio Matision. Lo voglio più di qualsiasi altra cosa che abbia mai voluto. — Sono parole che tagliano l'aria come uno scalpello e mettono a nudo la sua anima. — All'inizio lo volevo per Eddie, ma ora non più. Lo voglio per me. Perché mi ha fatto sentire vecchio. Perché mi ha fatto sentire insufficiente. Perché mi ha fatto sentire non più in grado di giocare a football.

Afferra Sarah per le spalle e la tira verso di sé, finché le loro fronti quasi si toccano. — Devi capire perché mi comporto così. E'

importante che tu mi capisca. — Fa uno sforzo per appiccicare un'etichetta all'insolita emozione che sente dentro di sé. — Penso di essermi innamorato dite.

In risposta, lei lo abbraccia e lo bacia, ma è una tenerezza senza piacere. Il bacio ha il sapore salato delle lacrime.

Giovedì 29 luglio 2010

— Ne siete certa? — domanda il senatore.

— Assolutamente. — Sarah arrotola a spirale il filo del videotelefono tenendolo fra pollice e medio. — Non andrà dal ministro della Giustizia. — Srotola il filo con uno strattone.

— Molto bene. — Il senatore si porta un pugno davanti alla bocca e soffia dentro le dita, come se cercasse di chiudere in trappola i pensieri che gli escono dalla testa. — Se avete l'impressione che possa cambiare idea, fatemelo sapere immediatamente.

Una traccia rara di affetto si insinua nella voce di Sarah. — Sarebbe una grossa carta per noi, senatore.

— Qualcosa mi dice che un giorno lo diventerà, Sarah.

Lei riappende sorridendo. Per lunga esperienza sa che il suo datore di lavoro non si sbaglia quasi mai.

96

XXI SUPERCOPPA, LA PARTITA

Sabato 1° gennaio 2011, ore 6

Il promettente bagliore del primo sole dardeggia nel turbinio di neve come la testa di un fiammifero che incendia la nube gassosa dell'oscurità. Le ombre, le lunghe ombre del mattino, inseguono i giocatori come gigantesche dita puntate rendendo più difficile lo sforzo di fuggire, nascondersi, sottrarsi a un inseguimento. La fatica sembra rad-doppiata all'alba e grava sugli atleti come se fosse un peso sopportabi-le solo fino a quando rimane invisibile a chi lo porta.

Le due squadre cominciano il secondo tempo a forze pari, ciascuna con due uomini in meno. T.K. ha passato tutto il primo tempo non a cercare di uccidere Matision, ma a valutarlo, misurandone le forze e soppesandolo contro le sue debolezze. Ora, finalmente, è pronto a mettere a frutto quello che sa. Si autoassegna la posizione di centromediano, la migliore da cui affrontare Matision. Segue Matision da vicino, armonizzando i suoi movimenti a quelli dell'avversario. Matision la sa lunga in fatto di tattica. Dalla linea d'attacco lancia ordini su ordini, mutando continuamente il gioco della squadra per adattarlo alla formidabile difesa dei Prospectors. E' fenomenale la sua capacità di prevedere ciò che i suoi uomini si troveranno di fronte. Per lo meno, T.K. l'avrebbe considerata fenomenale se non avesse saputo del ricevitore piantato nel, cranio di Matision. Ora è più incline ad attribuire la maggioranza delle previdenti manovre di Matision al miracolo della comunicazione senza fili, che a un presunto sesto senso del football.

Un fatto che T.K. ha notato, ogni volta che Matision deve effet-tuare un

passaggio lungo, è che si curva molto all'indietro, con il braccio destro, il braccio con cui lancia, piegato, e la spalla destra abbassata. Per aver osservato ore su ore i filmati delle partite, T.K. sa che Matision è molto rapido nel lanciare la palla ma ha qualche difficoltà nel mantenere la precisione nei passaggi lunghi. Apparentemente questo stile curioso è il suo nuovo modo di rendere il passaggio più preciso senza sacrificare la rapidità del lancio. Ma è anche un indizio certo che rimarrà qualche frazione di secondo in più in possesso della palla mentre i compagni che devono ricevere il passaggio si avventano in avanti per smarcarsi. Di conseguenza Matision è lievemente più vulnerabile a un attacco diretto. Scoperto questo punto debole nel comportamento del suo avversario, T.K. aspetta pazientemente che l'occasione si verifichi di nuovo.

97

Nella terza azione della serie, dopo due brevi, poco penetranti discese laterali, Matision tenta finalmente il passaggio lungo.

Riceve il pallone dalla prima linea, poi arretra, il braccio destro piegato all'indietro, la spalla abbassata.

T.K. è su di lui come una furia, sorvolando letteralmente la schiena di due mediani che proteggono il loro capitano. Sta ancora volando e ha già il coltello sguainato. Lo impugna nel modo più indicato per il corpo a corpo, dito medio vicinissimo alla lama per il massimo affondo, pollice agganciato alla guardia per la massima stabilità.

Gli piomba però addosso a un angolo poco favorevole. Con la mano sinistra riesce ad afferrare Matision per il collo, ma non gli riesce, con la destra che impugna il coltello, di portare l'affondo alla go-la. Matision si abbassa astutamente su un ginocchio e si scuote T.K. di dosso.

T.K. rotola su un fianco ed è di nuovo in piedi pronto ad attaccare.

Insieme cadono a terra in un groviglio di braccia e gambe.

L'arbitro di Matision fischia la fine dell'azione.

T.K. però non si rialza. Invece, piega all'indietro la testa di Matision e gli fa scivolare la punta del coltello sotto il bordo inferiore dell'elmetto. Matision spalanca gli occhi, non per paura ma per meraviglia. Dare una coltellata dopo che l'arbitro ha fischiato è il trucco suo, non di T.K. Mann. — L'arbitro — gracchia, mentre il sottogola gli preme contro la laringe. — L'arbitro ha fischiato, figlio di puttana.

— Davvero? — gli sussurra

T.K. in un orecchio. — Immagino che tu l'abbia sentito in ste-reofonia.

Un canale qui in campo, un altro attraverso quell'aggeggio che hai in testa. Quello che ti ha aiutato ad ammazzare Eddie.
Gli occhi di Matision ora si riempiono di terrore. — Io... Io non...
— Mann — urla l'arbitro di Matision. — Avete due secondi di tempo per allontanarvi. Uno...
— Arrivederci — sussurra T.K. Tenendola fra le punte delle dita sposta in su la lama del coltello facendo un leggero graffio nella gola di Matision. Non sufficiente a far scorrere sangue o a subire una punizione, ma quanto basta per provocare, per ricordare a Matision che è vulnerabile e che qualcuno lo vuole. Disperatamente. E per una buona ragione.
98
T.K. balza in piedi.
Nell'azione successiva, inspiegabilmente, Matision si lascia sfuggire il pallone di mano.
I Prospectors lo recuperano e si lanciano in una lunga discesa penetrante.
Lunedì 2 agosto 2010
I vicepresidenti responsabili dei settori finanze, personale, marketing, pubblicità e relazioni pubbliche, uno dopo l'altro, secondo il turno stabilito, si alzano in piedi e ricapitolano il loro contributo, nella scorsa settimana, al benessere e alla salute della International Broadcasting Company. Questi rapporti, per quanto brillanti, sono invariabilmente soggetti a uno smembramento sistematico appena arrivano a Pierce Spencer. Oggi, però, Spencer ascolta in silenzio, senza reagire. Sembra che questa riunione del lunedì non lo interessi, sembra indifferente e lontano, come se avesse preoccupazioni più importanti dello stato del suo impero nella scorsa settimana. Uno dopo l'altro i vicepresidenti leggono il rapporto, aspettano il consueto interrogatorio di terzo grado, poi, quando si rendono conto che il signor Spencer non ha nulla da ridire, si lasciano cadere increduli sulla sedia. L'espressione, sulla faccia di ognuno, è un misto di sorpresa e sollievo, come se fossero dei condannati a morte sottratti all'ultimo momento al plotone d'esecu-zione con la promessa di un rinvio di una settimana.
Solo quando arriva il turno di Ida Moulay, Spencer mostra interesse per quel che succede.
Si rivolge a lei accendendo un nuovo sigaro. — Vi siete messa in contatto con l'Associazione dei proprietari di squadre della Lega. —
Non è una domanda, ma l'affermazione di un fatto.
Ida Moulay si alza, tenendo in mano un blocco per appunti pieno di

annotazioni. — Sì. Il risultato dei miei colloqui è riassunto qui. Se siete d'accordo, riferirò oralmente adesso riservandomi di farvi avere un rapporto scritto nel pomeriggio. — Sta sfruttando la sua carta più valida, la precisa coscienza di ciò che rende felice Pierce Spencer.

Non avrebbe avuto alcuna difficoltà a preparare un rapporto scritto per la riunione del mattino, ma conosce il suo presidente abbastanza da sapere che detesta i rapporti scritti. Non tanto perché rappresentano una perdita di tempo, quanto perché non può, in quattro e quattr'otto, spellare vivo un rapporto scritto, ridicolizzarlo perché è nudo e poi 99

appenderne la pelle sanguinolenta al muro come un trofeo. Così Ida rinuncia volontariamente alla sicurezza della parola scritta e rischia lo scontro verbale diretto. Si tratta, per lei, di un baratto accettabile: la dignità in cambio di un grossissimo stipendio.

Spencer le fa un cenno con il sigaro, gesto che lei interpreta co-me indicazione di assenso.

— Ho avvicinato l'Associazione dei proprietari con la vostra proposta di raddoppiare il numero delle squadre della Lega Football da trentadue a sessantaquattro, e di giocare le partite di campionato il venerdì oltre che la domenica. Ho spiegato che, in questo caso, noi trasmetteremmo la telecronaca diretta delle partite di entrambi i giorni e ritrasmetteremmo le fasi salienti del venerdì il lunedì, quelle della domenica il mercoledì. — Passa al secondo foglio di appunti.

— Non sono certo che ci convenga portare avanti un simile programma — interloquisce Harry Deutsch. Ormai alla IBC si discute da mattina a sera (e ci si scommette anche sopra) fino a quando Pierce Spencer tollererà il dissenso di Deutsch. — L'ho già sostenuto più volte e voglio ripeterlo oggi. Io metto in dubbio che l'interesse dei telespettatori per il football sia tale da permetterci di trasmettere le partite con profitto due volte alla settimana.

Spencer evita a Ida la fatica di rispondere. — Deutsch, anche due conferenze alla settimana sulle farfalle sarebbero un successo se riuscissimo a condirle con un sufficiente spargimento di sangue.

La battuta suscita intorno al tavolo di riunione un coro di mormorii di consenso.

Benché Spencer sia riuscito a sconfiggere totalmente il dissenso di Deutsch, Ida si sente ugualmente in dovere di giustificare il progetto, dato che si tratta di un'idea di Spencer. — Non credo che l'interesse degli spettatori sia un problema. Nell'industria, dove è in vigore la settimana

lavorativa di quattro giorni, gli operai possono benissimo scegliere il venerdì invece del lunedì come terzo giorno libero. Certo, il lunedì ci sarà molta gente stanca in fabbrica, ma di questo non dobbiamo preoccuparci noi. Comunque, è probabile che i proprietari delle squadre metteranno la nostra proposta ai voti al loro convegno inver-nale in febbraio. Se l'approveranno, cosa di cui non dubito data la generosa ripartizione degli utili che offriamo, penso che possiamo mettere in programma la doppia trasmissione a partire dal duemiladodici, dal duemilatredici al più tardi. Ci sono domande?

100

Spencer ne ha una. — E la proposta di legge sulle armi?

Ida rimane in piedi per rispondere. — Per non inimicarsi i giocatori, i proprietari continueranno ad appoggiare ufficialmente il progetto Abelman. Dietro le quinte, invece, ci daranno una mano nella campagna per far approvare dal Congresso il progetto Barin, cioè l'aumen-to della dotazione di armi. Il loro appoggio morale e finanziario è dalla nostra parte.

— Bene.

Ida si siede. Il suo è l'ultimo intervento all'ordine del giorno. A questo punto la riunione dovrebbe sciogliersi ma, come era evidente sin dall'inizio, questa non è una delle solite riunioni.

Con deliberata lentezza, con forza, Pierce Spencer si alza in piedi. Sembra un dio che dall'alto della sua onnipotenza si appresti a scagliare fulmini sui mortali. — C'è un altro argomento da discutere. —

Si mette a girare intorno al tavolo, fumando il sigaro e calando manate sullo schienale di ogni sedia mentre passa.

— Ho appreso da una fonte sicura che il nostro amico senatore Abelman è riuscito a procurarsi la registrazione di una recente partita di campionato, e più precisamente lo spezzone che riguarda l'incidente di Hougart nell'incontro fra i Prospectors e i Minutemen. — E' a tre sedie di distanza da Deutsch, poi a due, poi a una. Infine appoggia una mano allo schienale della sedia di Deutsch e si ferma. — Sono certo che siamo tutti in grado di immaginare quale uso verrà fatto della registrazione, ma non è questo il problema che mi preoccupa. Me la vedrò io con Abelman al momento opportuno. Quello che voglio sapere è come ha fatto ad avere la registrazione. C'è qualcuno che me lo può dire? — Preme il ginocchio contro la spalliera della sedia di Harry Deutsch con tanta forza che il suo povero funzionario viene proiettato contro il bordo del tavolo. — Forse voi, Deutsch, forse voi potete dir-melo.

Deutsch comincia a tremare. Allunga una mano sul tavolo per raccogliere

gli occhiali che gli sono volati via quando Spencer lo ha spinto da dietro. — Non... non saprei, signor Spencer. Non posso esservi d'aiuto. Mi dispiace. — Spencer afferra Deutsch per le spalle e con forza lo tira indietro, contro lo schienale. — Dispiace anche a me, Deutsch, dispiace anche a me.

Spencer si china in avanti e spegne il sigaro sulla copertina dell'agenda di Deutsch.

101

Al contatto con il calore, la plastica fonde emettendo uno scop-piettio e un puzzo fastidioso. Poi Spencer si gira di scatto ed esce co-me una furia dalla sala di riunione.

Mercoledì 4 agosto 2010

Com'era da prevedere, quando un senatore anticonformista fa balenare l'eccitante promessa che alle nove precise di mercoledì mattina presenterà al ministro della Giustizia la prova che lo sport nazionale è truccato da una banda di criminali, già alle otto e cinquanta la sala d'aspetto dell'ufficio del ministro è affollata di giornalisti. Pigiati spalla a spalla, i cronisti si pestano i piedi e si danno gomitate per conquistarsi un posto di prima fila lungo il percorso dal portale d'ingresso all'uscio dell'ufficio, il percorso che seguirà il senatore Abelman, forse rila-sciando qualche dichiarazione. Quasi tutti i giornalisti impugnano mi-nicamere, in parte collegate con le reti televisive per la telecronaca diretta. Tutti sono muniti di blocchi per appunti e microfoni direzionali.

Su richiesta del senatore Abelman, un ristretto gruppo di cronisti è stato ammesso nell'ufficio del ministro della Giustizia con l'accordo che riferiranno ogni cosa ai colleghi in attesa fuori.

Il ministro della Giustizia C. Clayton Wilkes, un abile uomo po-litico, uno dei candidati del suo partito per le prossime elezioni presi-denziali, ha acconsentito a incontrarsi con il senatore Abelman in questa atmosfera da circo soprattutto per assicurarsi il posto in prima pagina sui quotidiani che le sensazionali accuse di Abelman non man-cheranno di procurare all'avvenimento.

Alle nove precise, protetto da una cortina di "No comment", il senatore Abelman fa il suo ingresso nell'ufficio del ministro.

Dopo che il suo segretario gli ha confermato che tutti i giornalisti ammessi alla sua presenza sono arrivati, il ministro della Giustizia fa un cenno al senatore Abelman. — Cy — gli dice — è il vostro momento.

Il senatore Abelman, anche lui tutt'altro che timido quando si tratta di

corteggiare la stampa, si rivolge alle telecamere invece che al ministro. — Signor Wilkes — esordisce sfoggiando il suo tono più se-polcrale — è mio spiacevole dovere informarvi che ogni partita di football su strada giocata quest'anno negli Stati Uniti è stata vergogno-samente truccata da un gruppo di alti funzionari, privi di scrupoli, della International Broadcasting Company. — La sua affermazione, pur 102

non costituendo una sorpresa dopo gli accenni che il senatore ha già fatto nei giorni scorsi, provoca mormorii di stupore nel gruppo dei giornalisti. Abelman, abilmente lascia che i mormorii si acquietino, poi riprende a parlare. — In ogni squadra della Lega Football c'è un giocatore con una microricevente installata chirurgicamente dietro un orecchio. A questo giocatore, in ogni partita, vengono trasmesse informazioni sullo svolgimento del gioco dalla sala di regia televisiva, informazioni che gli permettono di compiere imprese sportive di straordinaria viltà. — Per dare maggiore enfasi alle parole conclusive che sta per dire, fa una breve pausa, con il mento calato sul petto e le braccia abbandonate lungo i fianchi. — In conseguenza diretta di questa inammissibile interferenza della IBC, almeno un giocatore, ma probabilmente i casi sono più di uno, è stato barbaramente assassinato.

Ormai anche il ministro della Giustizia, come tutti i presenti nel suo ufficio, pende dalle labbra di Cy Abelman. Quando appare chiaro che, almeno per il momento, il senatore ha finito di parlare, il ministro solleva l'obiezione che è nel pensiero di tutti. — Sono accuse molto serie, Cy. Confido che abbiate prove concrete con cui documentarle.

— Ho le prove — annuncia Abelman, mostrando il nastro con la registrazione. — Vi prego di proiettarlo di fronte a tutti.

Il ministro della Giustizia preme un pulsante sulla sua scrivania.

Un proiettore a cassetta emerge da uno scompartimento nascosto sotto il piano della scrivania. Nello stesso tempo, uno schermo cala lungo la parete di fronte. Il ministro prende il nastro, lo infila nel proiettore e preme un altro pulsante. Le luci si spengono e il nastro comincia a girare.

— Questa registrazione è stata fatta nella sala di regia della IBC

domenica scorsa durante la partita Prospectors-Minutemen — spiega Abelman a bassa voce. — Richiamo la vostra attenzione sulla colonna sonora. E' la voce di un dipendente della IBC.

Sullo schermo appare T.K. Mann in mezzo al cerchio dei suoi compagni di squadra. Scuote la testa parecchie volte mentre gli altri giocatori lanciano un urlo di battaglia. Poi il cerchio si rompe e tutti corrono ad allinearsi.

Abelman, che ha visto la registrazione innumerevoli volte, si accorge subito che qualcosa non va. La voce dell'assistente ai programmi, udibile quando i Prospectors sono raccolti in cerchio, da questo nastro è assente. Abelman pensa che sia un difetto del circuito audio 103

del proiettore e richiama subito l'attenzione del ministro. — Clay, po-treste controllare il suono...?

Lo interrompe la colonna sonora. — Telecamera numero due —

dice una voce. — Indietro, capito? Fanno un passaggio breve al centro in questa azione. Voglio che tu copra Mann. Telecamera otto, segui il centromediano. Telecamera dodici, inquadra la traiettoria del passaggio. Telecamera sei, dammi un primo piano di Matision. — Appare la faccia di Matision, che annuisce due volte.

La successiva immagine sullo schermo è quella di T.K. Il capitano dei Prospectors riceve il pallone e arretra per passare. L'azione si conclude con la morte di Hougart e non c'è più alcun commento nella colonna sonora.

Il ministro della Giustizia riaccende le luci. — Cy — sbotta, lasciando affiorare la rabbia sotto la vernice di compostezza diplomati-ca. — Se credete di essere spiritoso...

— Clay — risponde Abelman, impietrito dallo stupore — questo non è il mio nastro.

— E' il nastro che mi avete dato.

— Non capisco. E' stato sostituito, anche se sembra impossibile.

Non l'ho perso di vista un istante da quando ce l'ho. — Di colpo, fissa negli occhi il ministro della Giustizia, fulminato per la prima volta da un'idea sconvolgente.

— A meno che non l'abbiate sostituito voi, qui, in questo ufficio, dopo che ve l'ho dato.

Com'era prevedibile, il ministro esplode. — Cy, mi interessano i fatti, non le farneticazioni di un visionario. — Farneticazioni di un visionario. Bella espressione. Avrebbe suscitato molta impressione e inflitto un colpo devastante al buon nome del senatore al telegiornale delle sei. — Vi prego di lasciare questo ufficio. Ho cose serie di cui occuparmi.

I giornalisti sono estatici. Non sarebbero nemmeno stati capaci di sognarla, una storia simile. Si stanno già precipitando nella sala d'aspetto per raccontarla ai loro colleghi.

Sconvolto e deluso, il senatore Abelman si avvia alla porta stra-scicando i piedi.

— Senatore — lo richiama bruscamente il ministro della Giustizia. — Avete dimenticato qualcosa. — Gli getta il nastro.

104

Abelman non fa neanche il gesto di prenderlo al volo. Lo lascia cadere ai suoi piedi. — Tenetevelo. A ricordo di un grande scontro nella campagna di sovversione dell'umanità. — Varca la soglia e si trova sommerso dalla folla di giornalisti affamati di notizie.

Appena è solo, il ministro della Giustizia solleva la cornetta del videotelefono, quello collegato alla linea supersicura, a prova di qualsiasi intercettazione. Forma un numero. Pochi istanti dopo appare sullo schermo la faccia di Pierce Spencer.

— Ce l'avete fatta? — chiede Spencer.

— Un successo completo — risponde il ministro. Preme un pulsante sotto la scrivania e da una fessura invisibile schizza fuori un nastro. Lo mostra al suo interlocutore.

— Sapete cosa farne — dice Spencer.

— Certamente. — Il ministro della Giustizia interrompe la comunicazione telefonica, si alza in piedi e si avvicina al muro. Apre lo sportello dell'inceneritore e lascia cadere il nastro nel vano.

Richiude lo sportello. Lampeggia una luce rossa. Quando riapre lo sportello, del nastro è rimasto solo un mucchietto di cenere. Preme un pulsante e anche la cenere scompare, risucchiata nell'atmosfera do-ve si mescola, indistinguibile, agli altri miliardi di particelle cancero-gene che compongono la coltre di foschia chiamata aria di Washington.

XXI SUPERCOPPA, LA PARTITA

Sabato 1° gennaio 2011, ore 9.30

Nonostante la generosa spalmatura di crema protettiva, le labbra di T.K. sono malamente screpolate dal freddo. Riunito in cerchio con i compagni, si scalda le mani chiuse a pugno soffiando nel cavo alla congiunzione dei pollici, ma il flato che gli esce dalla bocca è poco più caldo del gelido vento di Boston che gli turbina intorno. Così incrocia le braccia sul petto e si infila le mani sotto le ascelle per riscal-darsele.

Prima che T.K. dia gli ordini per la prossima azione, Varnie Pfleg gli offre un suggerimento. — La mezz'ala e l'ala sinistra si stanno incrociando, T.K. — Vuol dire, cioè, che i due giocatori avversari si scambiano i compiti difensivi. Invece di occuparsi dell'uomo che hanno di fronte, attaccano l'avversario diretto del compagno, sfruttando il vantaggio dell'angolo

d'impatto e della sorpresa. Condotta con 105

abilità, è una manovra efficace se usata occasionalmente, Ma può trasformarsi in un disastro se la squadra all'attacco la prevede e la sfrutta per aprirsi un varco. T.K. registra il suggerimento senza dire una parola. Di solito n'on esiterebbe a scatenare i suoi attaccanti contro quella difesa incrociata. In questo momento, però, ha altre considerazioni in mente. Dato che non ha la minima idea di chi, fra i suoi compagni, sia il burattino della IBC, deve pesare ogni suggerimento che gli arriva non solo con la bilancia del merito, ma anche con quella del sospetto.

Ha setacciato ogni ricordo e ogni dato contenuto nello schedario statistico per settimane dopo aver scoperto che uno dei suoi compagni è controllato dalla IBC, ma senza esito. D'Armato è il giocatore che ha ucciso più avversari, ma non è una caratteristica sorprendente per un franco tiratore. Orval Frazier è di gran lunga il più aggressivo, ma si serve per lo più delle mani nude. In tutta la stagione ha usato poco il coltello e comunque ha ucciso pochi avversari, due fatti, per quel che ne sa T.K., poco attraenti dal punto di vista della IBC. Gli altri, Pfleg, Minick, Brye, Clausen, Dedemus, De Geller, Michalski, Healy e Ho-we, hanno avuto tutti giornate di gran forma alternate a giornate nere.

Nessun indizio preciso è emerso.

T.K. appoggia le mani sulle ginocchia e si china in avanti. —

Deciderò sulla linea. Attenzione al segnale. — Il cerchio si rompe e i giocatori si allineano.

T.K. ha impostato quasi tutte le azioni offensive all'ultimo istante dopo quella discesa disastrosa del primo tempo in cui ha rischiato di perdere Frazier. Mentre non può impedire a Matision di apprendere via radio movimenti e posizioni dei giocatori dopo che la palla è in gioco, può almeno, impartendo gli ordini solo pochi secondi prima che l'azione cominci, impedire che Matision conosca le sue intenzioni in anticipo.

T.K. studia la difesa avversaria. Privo di precise informazioni elettroniche, Matision ha ripiegato su uno schieramento tradizionale e osservando attentamente i movimenti di T.K. cerca di capire che cosa sta per fare in modo da poter reagire in conseguenza. Per ritardare i tempi di reazione di Matision, T.K. fa sempre una finta, con la testa, le anche o la spalla, prima di ricevere la palla dalla prima linea.

Come ha fatto notare Pfleg, la mezz'ala e l'ala destra sono quasi impercettibilmente voltati uno verso l'altro, segno sicuro, di solito, di

un'intesa per la difesa incrociata. T.K. ci pensa, poi decide di non 106

sfruttarla. Anche se Pfleg non ha il microfono nel cranio, c'è da scommettere che la sala di regia ha intercettato il suo suggerimento con un microfono direzionale e informato immediatamente Matision.

Meglio non correre rischi. Invece, decide di tentare un passaggio lungo a Michalski. — Serie rossa sei, uno, tre, cinque. — Healy gli smi-sta la palla al centro.

T.K. l'afferra girandola istintivamente in modo che l'anulare e il mignolo coprano la cucitura, il medio sia esattamente a metà via fra cucitura ed estremità, l'indice quasi sulla punta e il pollice l'agganci sotto, presso il punto di maggior circonferenza dell'ovale. Arretra protetto dallo scudo dei suoi difensori, si assesta e vede Michalski smarcato. Ha già il pallone all'altezza dell'orecchio. Lo lancia da lì. La palla vola, ruotando a spirale, e piomba dritta fra le braccia di Michalski che l'aspetta. Michalski evita con una finta un possibile placcaggio, supera con un volteggio una ringhiera di fronte al portone di un vecchio palazzo e si infila nell'edificio.

Fidando nella capacità di Michalski, T.K. corre verso l'area di meta.

Là aspetta, ma invano.

L'arbitro gli tocca una spalla. — All'incrocio fra South Russell e Myrtle, Mann. L'azione è finita.

T.K. trotterella verso l'incrocio. Quando arriva a destinazione, trova Rauscher chino su Michalski che perde sangue dal naso e dalle orecchie. Rauscher fa un segno a T.K. Pollice in giù. Michalski è fuori gioco per il resto della partita.

— Chi è stato? — chiede T.K. ai suoi giocatori.

— Chi altri? — risponde Buddy Healy. — Il favoloso uomo-squadra.

T.K. si volta a guardare il gruppo dei giocatori avversari e vede Harv Matision che si pulisce la lama del coltello sulla maglia.

Per lo meno Michalski non è fuori gioco per niente. Ha portato avanti il pallone per ottantadue metri dando ai Prospectors il diritto di conservare il pallone per una nuova serie di quattro azioni offensive.

— Attenti al segnale che vi darò sulla linea — dice T.K.

Il cerchio si rompe e la squadra si schiera in formazione.

107

Lunedì 6 settembre 2010

Gli spogliatoi dei Prospectors sono praticamente in uno stato di caos. I giocatori, più o meno svestiti, si colpiscono sulla schiena e sulle spalle con

bracciali di plastica gonfiabile pieni d'acqua, si tirano addosso arance marce e pezzi di cerotto insanguinato, si schizzano a vicenda con spruzzi di birra.

La ragione di questa allegra chiassata, inutile dirlo, è una vittoria, la vittoria sulla squadra di Chicago. Questo successo, accompa-gnato dalla sconfitta di Seattle, lascia i Prospectors soli al primo posto nella loro divisione. Almeno una settimana di gloria da godersi.

T.K., come gli succede sempre da qualche tempo, non si unisce ai compagni nelle follie del dopo partita. Invece, si siede tutto solo davanti al suo armadietto e si toglie l'uniforme, le imbottiture, i cerotti e il cavallo d'acciaio. Prende l'asciugamano che gli porge un allenatore e si dirige verso le docce, spostando rudemente due operatori della televisione che gli bloccano il passaggio.

Mentre sta per infilarsi sotto la doccia, sente una voce familiare che lo chiama. Il senatore Cy Abelman, con gli abiti stracciati e ba-gnati, dato che non c'è modo di passare in mezzo a una folla di giocatori in festa senza coprirsi di un velo di acqua, birra e sudore, gli compare accanto. T.K. non si stupisce di vedere un senatore nel locale delle docce. Chi si intende di pubbliche relazioni può aprire ogni tipo di porta, compresa quella degli spogliatoi di una squadra di football. E'

quindi normale, dopo una partita, soprattutto dopo una partita vittorio-sa, vedere una folla di dignitari e celebrità, desiderosi di farsi riprendere dalle telecamere a fianco di un atleta famoso. Dato però che il senatore Abelman è noto per essere superiore a queste forme di esibizionismo dozzinale, T.K. capisce che deve essere stata un'altra la ragione che lo ha condotto lì.

Il senatore tira fuori una sciarpa rossa dal borsetto appeso alla spalla e fa quel che può per asciugarsi gli schizzi d'acqua e sudore sul mantello.

— Ho cercato di chiamarvi a casa ma non sono mai riuscito a trovarvi.

T.K. appende l'asciugamano a un gancio infisso all'esterno della doccia. — La mia segreteria telefonica seleziona le chiamate in arrivo durante il campionato. Ricevo molte telefonate di gente che cerca di vendermi ogni genere di cose.

— Ne sono certo. Però, io non sono un... — Abelman finalmente capisce come stanno le cose. I suoi messaggi sono stati registrati, eccome. Solo che non hanno ottenuto risposta. — Non fa niente. Avete sentito quello che mi è successo nell'ufficio del ministro della Giustizia, immagino.

T.K. fa scendere l'acqua nella doccia. — Non ho potuto farne a meno. La

notizia è stata data da tutti i telegiornali e pubblicata su tutti i quotidiani. — Osserva attentamente il senatore dalla testa ai piedi.

— Sapete cosa vi dico? Avete un aspetto migliore in carne e os-sa che sullo schermo.

— Mi hanno fregato. Il ministro della Giustizia è dentro il complotto fino al collo. Sospetto che abbia barattato la sua collaborazione con l'appoggio della televisione nelle prossime elezioni.

— Avete sempre una risposta a tutto. Andate da qualcun altro.

Provate l'alto-commissario del Football. Provate il presidente degli Stati Uniti. Dicono che è un gran tifoso di football. Probabilmente gli piacerebbe sentire le vostre storie. — T.K. si rimette sotto la doccia e il getto d'acqua fredda gli scivola lungo la schiena e le natiche.

— Il problema è che non c'è nessun altro da cui andare. Il nastro originario è scomparso, immagino che ormai il ministro della Giustizia lo, abbia distrutto. Non riesco a trovarne un altro dato che, mi assi-curano, poco dopo il furto del primo, la rete televisiva ha cessato la produzione di qualsiasi prova incriminante e, come precauzione, ha distrutto tutta la documentazione esistente in archivio.

— Mettete alla frusta il vostro informatore, allora. Quel Deutsch.

Il senatore fa una lunga pausa prima di rispondere. — Deutsch è morto.

Gli occhi di T.K. sono pieni di sapone, quindi non può vedere la faccia di Abelman. Ma il tono tetro del senatore fa capire che non è convinto che la morte di Deutsch sia stata del tutto naturale.

Abelman continua. — Harry è morto la scorsa settimana. Ufficialmente ha avuto un attacco cardiaco mentre era seduto alla sua scrivania il giorno dopo il mio incontro con ministro della Giustizia, è entrato in coma e non si è più ripreso. C'è stata l'autopsia, stranamente a opera del medico personale del presidente della IBC, e il caso è stato chiuso. Arresto del cuore, dice il certificato di morte, ma io non sono convinto. La sua morte, proprio quel giorno, non può essere stata una

coincidenza. — Rischiando di inzupparsi, il senatore infila la testa nella doccia per assicurarsi che T.K. lo senta nonostante il rumore dell'acqua che scorre. — Forse vi interesserà sapere che la IBC non sta dando neanche un centesimo a su moglie e ai suoi figli.

— Sconci bastardi, vero? T.K. si massaggia vigorosamente la testa, chiude il rubinetto dell'acqua e tende una mano fuori della doccia.

— Passate l'asciugamano, per favore.

Abelman glielo porge.

T.K. si asciuga i capelli, il collo e le spalle. Quando arriva al torace si decide a parlare. — La risposta è no.

— La risposta a che cosa?

— Smettiamola di fingere, senatore. Sappiamo tutti e due perché siete qui. La risposta è no, non verrò con voi a trovare la prossima persona che avete deciso di incontrare. Non fino a dopo la Supercoppa.

— T.K. si siede su una panca, prende una salvietta calda, disinfettante, da uno sterilizzatore, e se la applica al viso facendo in modo che copra anche le ferite di pugnale che ha sul collo. Ma appena la salvietta è a posto, Abelman, con un rarissimo scatto d'ira, gliela strappa.

— Siete pazzo. Siete un pazzo criminale. Questa gente della televisione non sta semplicemente truccando le partite. Sta ammazzando i giocatori. E non solo i giocatori. Deutsch. Sono sicuro che lo hanno ucciso loro. Non potete ignorarlo.

Con calma T.K. si riapplica la salvietta sulla faccia, lasciando scoperta la bocca. — Posso e lo farò.

Il senatore Abelman gli si avvicina in modo che le sue parole penetrino attraverso gli strati di panno. — Anche se questo vuol dire altri morti innocenti?

— Sarebbero morti ugualmente, che io lo sapessi o no.

— Ma ora potete impedirlo.

— Dopo la Supercoppa lo impedirò.

Giustizia per uno prima che giustizia per tutti. E' iniquo, certo, ma l'equità non è una delle regole nel gioco della vita di T.K. Vendetta. La vendetta è una regola, forse la principale, vendetta pronta, spietata. Dietro a tutto c'è la IBC, ma la IBC è una grande società senza volto. Harv Matision, invece, è una persona che T.K. può vedere, sentire, odiare e, soprattutto, distruggere. Ma come si fa a spiegarlo, a spiegare il concetto di virilità a un uomo che ha il negoziato al posto 110

dei coglioni? T.K. si toglie la salvietta dalla faccia. — E' la mia ultima parola, senatore. Dopo la Supercoppa. Non un minuto prima.

Il senatore Abelman, completamente privo di argomenti, china la testa e si allontana.

Un operatore lo inquadra con la telecamera, seguendolo fino alla porta degli spogliatoi. Quelle immagini, più quelle di lui mentre parla-va con T.K., più la registrazione dell'intera conversazione, finisce tutto in sala di regia,

ancora in funzione per coprire gli avvenimenti del do-po partita.

L'assistente al programma osserva le immagini sul quadro di controllo, ascoltala conversazione con la cuffia a molti canali e immediatamente solleva la cornetta di un videotelefono, color verde brillante, la linea diretta con Spencer.

— Signor Spencer — dice quando gli risponde il datore di lavoro — c'è qualcosa che penso vi interessi.

Immagine: La sigla della IBC, un pallone da football sopra un coltello e un fucile stilizzati.

L'annunciatore: Tutte le partite del campionato qui sulla rete IBC, il vostro canale del football su strada.

(Il messaggio che precede viene trasmesso ogni ora.) *Lunedì 6 settembre 2010*

Metodicamente, con la perseveranza di un metronomo fatto a forma di pugno, Pierce Spencer martella la sua scrivania con una mano.

Bum. — Maledetto figlio di puttana. — Bum. — Miserabile bastardo. — Bum. — Prima Abelman, adesso Mann. — Bum. — Mi stupisce che non abbia ciclostilato un volantino da distribuire agli angoli delle strade.

Mentre Spencer impreca, Ida Moulay è seduta immobile in un angolo della stanza, spettatrice passiva della sua rabbia. Non dice quello che pensa e del resto Spencer non si aspetta che esprima un'opinione. Risolvere problemi apparentemente insolubili è una tecnica che Pierce Spencer ha elevato al livello di pura arte e, come quasi tutti gli artisti, è felice di mettere in mostra il suo talento davanti a un pubblico che lo apprezza. Ecco la ragione della presenza di Ida Moulay.

Un sorriso al momento giusto, un cenno d'assenso, un mormorio di 111

ammirazione, un continuo, sottile accarezzamento dell'Io artistico del genio.

— Ho sistemato Deutsch. — E' il bastardo, il figlio di puttana a cui si riferiva prima. — Ho fatto ridere di Abelman tutta l'America.

Ora devo affrontare il caso Mann.

A questo punto della sua ricognizione mentale, Pierce Spencer non si rende nemmeno più conto di non essere solo nella stanza, o per lo meno non dà l'impressione di accorgersene. Parla ad alta voce al vuoto, come un dio che parla alle nuvole che lo circondano e con le quali plasmerà un mondo nuovo.
— Finora ho promosso questo scontro fra Mann e Matision come una battaglia fra gioventù ed esperienza. Forse è ora di promuoverlo come una

battaglia fra competenza e incompetenza, invece. So che T.K. è molto fiero delle sue capacità di giocatore di football. Forse è ora che riceva una dura lezione di umiltà.

Sì, forse è ora che impari come una reputazione può essere minata e distrutta. Sì, penso che sarà questa la mia strategia, questa, con l'aggiunta, magari, di un avvertimento. Sì, assolutamente, diamogli anche un avvertimento. Ida — e lei scatta in piedi — portatemi il dossier riservato di T.K. Mann.

Sabato 11 settembre 2010, ore 2.00

— ... e il medico le dice, ora che abbiamo sistemato il naso, cominceremo a occuparci delle orecchie.

La battuta conclusiva è accolta da qualche grugnito e da una ri-satina spenta. I clienti della Sala della Corona del Royal Court Hotel, un modernissimo albergo di New York costruito sopra la stazione di Grand Central, questa sera sono molto più interessati al liquore e alla droga che allo spettacolo, anche se il comico è Percy Bysshe, una faccia resa famosa dalla televisione.

— Se siete ancora vivi laggiù, fate un fischio — dice.

Anche questa battuta, come tutte quelle che l'hanno preceduta, non suscita alcuna reazione. Disperato, decide allora di abbandonare il solito armamentario di barzellette a favore di un nuovo copione d'at-tualità che i suoi sceneggiatori gli hanno messo insieme solo quattro giorni prima su insistenza di un pezzo grosso della direzione della rete televisiva. Non l'ha mai provato davanti al pubblico, ma la serata non può comunque andargli peggio di come è andata finora, così fa un tentativo.

— Ehi, cosa ne dite di quel senatore Abelman? — Con sua grande sorpresa, il nome di Abelman scatena la prima vera reazione della sera, un coro di fischi. Ancora incerto su quale sia il bersaglio dei loro fischi, Bysshe procede a tentoni, pronto a fare marcia indietro se la folla dovesse incattivire.
— Ho sentito dire che ha scoperto un nuovo complotto nella Lega Football. Secondo il buon senatore, tutti i giocatori hanno il microfono nelle palle.

Al pubblico piace. Si piegano in due per il gran ridere.

— Dicono che se la legge Abelman passa, i giocatori non po-tranno più usare le armi. Maledizione, gli togli i coltelli, le mazze, i fucili e che cosa rimane? Adesso ve lo dico io. Tredici uomini là fuori in strada che si pisciano addosso.

Questa battuta sì che è un trionfo. Fischi, applausi e risate da far crollare la sala.

— E quel T.K. Mann? Non vi pare che lo si sia visto in giro per troppo tempo? — Applausi, qua e là. — E' stato così spesso in sala operatoria che ormai gli hanno messo una cerniera lampo in testa.

Ormai buona parte del pubblico ride in continuazione e con tanto entusiasmo che le successive battute di Bysshe sono quasi sepolte dal frastuono.

— Dicono che Mann stia facendo pressioni sui Prospectors perché sostituiscano il loro infermiere. Con un gerontologo.

A questo punto non c'è più un solo cliente nella sala che non ri-da.

— Si fa un gran dire dei problemi di un vecchio giocatore di football. Pensate che T.K. Mann si è dovuto fare così tante plastiche che al posto della cravatta porta il pisello.

Lascia che il coro di risate arrivi al massimo, poi spara un'altra battuta per rilanciarlo. — E se pensate che questo sia terribile, dovre-ste vedere dove è andato a finirgli il naso. — Si accarezza il sedere.

Una volta avviato, sembra deciso a non smettere più: il senatore Abelman, la follia di voler cambiare le regole del football, la storia di un vecchio capitano decrepito e tra- ballante di nome T.K. Mann.

Quando arriva in fondo al copione, tutto il pubblico è in piedi ad applaudirlo.

XXI SUPERCOPPA, LA PARTITA

Sabato 1° gennaio 2011, ore 11.30

Il secondo tempo finisce senza che i Prospectors riescano a segnare una sola meta. E quel che è peggio, Varnie Pfleg e Lester Brye sono definitiva-mente fuori gioco, Pfleg con un legamento strappato al ginocchio, Brye con una frattura della colonna spinale. Rimangono in campo Orval Frazier, scosso da dolori lancinanti al braccio rotto nonostante le massicce iniezioni di procaina e biembutal, Hellinger Clausen, Ken Dedemus, Ros De Geller, Buddy Healy, Gus D'Armato, T.K., e, naturalmente, Zack Rauscher. Otto uomini su tredici. T.K. ha già giocato con solo otto uomini prima d'ora, ma sempre quando man-cava meno tempo alla fine della partita (cominciare il terzo tempo con soli otto uomini, per la precisione, fa conquistare ai Prospectors un nuovo posto nel libro dei record della Lega Football).

L'unico sollievo per i Prospectors è che i Minutemen non sono in

condizioni molto migliori. Grazie all'ottimo lavoro difensivo di Frazier e D'Armato, quattro giocatori avversari sono fuori gioco per il resto della partita, e quindi lo svantaggio dei Prospectors è di un solo uomo. Complessivamente, la situazione non è così drammatica come potrebbe sembrare.

Anche se non lo si direbbe, stando all'allenatore Carrerra.

— Maledizione — impreca negli spogliatoi — state buttando via la partita. Regalarla a quei bastardi su un piatto di legno. — Agitando le braccia in aria, cammina su e giù furioso per gli spogliatoi. — Che cosa vi è successo, oggi? Matision prevede ogni nostra mossa. Ci precede di sei passi in quasi tutte le azioni. Frazier, D'Armato, voglio che fermiate Matision, e voglio che lo fermiate duramente. — Smette di passeggiare di fronte a T.K. — T.K., hai il manuale di gioco a portata di mano?

Rassegnato, T.K. lo tira fuori dal suo armadietto e glielo mostra.

— Bene, hai ancora qualche minuto di tempo. Riguardati gli schemi a otto uomini. Mettine cinque in prima linea, le ali sganciate, e schiera la squadra in una T modificata, altri due dietro al centro, e l'ot-tavo libero. In questo terzo tempo voglio che facciate più discese laterali. Passa la palla agli uomini in buona posizione per fuggire. Vicino ai marciapiedi. Agli angoli dei vicoli. Stai calmo e, soprattutto, non mollare. Sono solo quattordici punti. Abbiamo ancora mezza partita da giocare. Possiamo battere quel figlio di puttana.

Qualcuno bussa all'uscio degli spogliatoi. — Pronti per le dodici e mezza. Si gioca.

T.K. raccoglie intorno a sé i sette uomini rimasti. In formazione stretta scendono in strada correndo.

Harv Matision blocca il pallone sul calcio d'inizio e fila a sud lungo Joy Street.

T.K. con un cenno ordina ai compagni di imboccare Walnut Street per tagliare la strada a Matision mentre lui si slancia nella scia del capitano avversario per tentare di fermarlo.

Riesce a non perdere di vista Matision e anche a guadagnare qualche metro su di lui, ma poi, improvvisamente, quando gira un angolo, Matision è scomparso. Non ci sono vie laterali né a destra né a sinistra della strada, quindi si deve essere infilato in un edificio. Ma quale?

Con una reazione automatica, T.K. osserva la neve ammucchiata lungo i

marciapiedi sperando di trovare orme fresche, ma la neve è compatta, quasi un blocco di ghiaccio, e non gli rivela nulla.

E' il tipo di situazione che i giocatori temono di più. Deve aspettare, sperando di percepire una traccia in movimento? Oppure, imma-ginando che Matision rimanga ai piani terreni per avanzare più rapidamente, deve esplorare a caso un edificio dopo l'altro?

Tenendo conto del vantaggio segreto di Matision, il suo colle-gamento radio con la sala di regia, T.K. decide di stare fermo, puntando tutto sul sospetto che la IBC, desiderosa di scatenare un confronto diretto fra lui e Matision, finisca per farli incontrare. Si accovaccia sotto un portone tenendo le mani sotto le ascelle per proteggerle dal freddo, e aspetta.

Non è un'attesa lunga.

Con la coda dell'occhio coglie un movimento, un segno quasi impercettibile di movimento nell'atrio dell'Istituto d'Arte Contemporanea, un palazzo di cinque piani a metà dell'isolato. T.K. punta diritto alla porta dell'Istituto. E' chiusa a chiave, ma è di vetro, così la manda in frantumi con un pugno, la apre ed è nell'atrio. Suona lamentosa la sirena dell'allarme antifurto, ma T.K. non se ne cura. Sa benissimo che non riuscirà mai a sorprendere Matision. Non in questa partita.

Nell'atrio, T.K. si ferma contro una parete. Non vede niente. Imbocca il corridoio più vicino e si arresta di nuovo. Ancora niente. Sta per avanzare di qualche altro passo quando ode un rumore, un sordo

contrappunto al sibilo lamentoso dell'allarme, come se qualcuno bat-tesse su una lastra di marmo. Il rumore si ripete. Una volta, due. Poi più in fretta, in serie. E' il rumore di un uomo che corre.

Si avventa giù per il corridoio, gira un angolo e quasi piomba addosso ad Harv Matision.

Matision reagisce velocissimo, sferra un calcio in avanti e colpisce T.K. nelle costole. T.K. arretra inciampando, recupera subito l'equilibrio e sfodera il coltello. Matision si slancia su per una scala in cerca di una posizione difensiva migliore. T.K. lo insegue a due passi di distanza.

A metà delle scale, Matision strappa un dipinto dalla parete e lo scaraventa addosso a T.K. Come un brillante arcobaleno blu, grigio e verde, il quadro vola appena sopra la testa di T.K.

L'arbitro di T.K. getta subito a terra una bandierina a scacchi gialli e neri. Penalizzazione. Uso di un'arma in fase offensiva. Costerà ai Minutemen quindici metri quando l'azione sarà finita.

Dopo aver scansato il dipinto, rallentando appena il suo inseguimento, T.K. raggiunge la cima delle scale, individua Matision e prosegue la caccia.

Matision gira un angolo. T.K. sente una porta sbattere, gira lo stesso angolo e arriva alla fine del corridoio. E' chiuso da una porta massiccia, senza vetri. Cerca di aprirla. Non cede. Matision l'ha chiusa a chiave e si è barricato dall'altra parte.

Ma perché? Una rapida occhiata rivela a T.K. che non c'è nessun'altra porta d'uscita da quella stanza. Matision non può fermarsi quando è in possesso del pallone. Se passerà più di dieci minuti chiuso là dentro, gli arbitri arresteranno il gioco. Con un vantaggio di soli quattordici punti, è poco probabile che accetti un rischio simile. Questo significa che, nonostante le apparenze contrarie, una via d'uscita ce l'ha. T.K. ripensa all'esterno dell'edificio. E' una classica costruzione di pietra, senza scale antincendio, senza logge. Solo lastroni di granito uno sopra l'altro, interrotti da una fila di finestre. Naturale! Finestre. E

sotto le finestre uno stretto cornicione di granito.

T.K. entra dalla prima porta aperta che trova, corre alla finestra, la sfonda e sporge la testa fuori. E infatti, a meno di quattro metri da lui, c'è Harv Matision che si sposta con grande cautela verso l'angolo dell'edificio dove una serie di blocchi di granito fa da scala dal cornicione al terreno.

116

Calcolando che non riuscirebbe a raggiungere Matision in tempo se ridiscendesse le scale e facesse il giro dell'Istituto passando dalla porta principale, T.K. esce dalla finestra e salta anche lui sul cornicione.

Matision procede con la schiena appoggiata al muro. Il pallone, infilato nella tasca ventrale, sporge in fuori dandogli l'aspetto di una donna incinta. Appena vede che T.K. lo segue, cerca di spostarsi più in fretta, ma il cornicione è coperto da una lamina di ghiaccio. Nonostante le ventose sotto le suole, Matision non riesce ad accelerare di molto.

T.K. ha lo stomaco premuto contro il muro, le braccia spalanca-te, i tacchi delle scarpe agganciati all'orlo del cornicione. Senza l'in-gombro del pallone si sposta più in fretta di Matision e riesce a rag-giungerlo prima che arrivi all'angolo dell'edificio.

T.K. sposta il coltello dalla mano destra alla sinistra, la più vicina a Matision. Vibra un colpo. Matision lo blocca con la mano sinistra e contemporaneamente sferra un calcio con il piede sinistro. T.K. cerca di afferrarglielo, manca la presa, e, chinandosi, perde l'equilibrio.

Lo recupera, ma il piede sinistro scivola sul ghiaccio. Gli scappa via di sotto, incontrollato, oltre il bordo del cornicione. T.K. vola nel vuoto e riesce a malapena ad aggrapparsi al cornicione con la punta delle dita.

Penzolando, cerca invano con i piedi un punto d'appoggio.

Matision, vista la situazione di T.K., inverte la marcia e si avvicina lentamente all'avversario. T.K. fa un ultimo sforzo disperato per risalire sul cornicione prima che Matision lo raggiunga, ma non gli riesce. Matision si ferma sopra di lui, lo fissa in faccia, sorride e, met-tendoci tutta la forza possibile, calpesta le dita di T.K.

T.K. vola all'indietro nell'aria, girandosi per affrontare la caduta nella posizione più favorevole. Piomba sul, terreno coperto di ghiaccio con un rumore di ossa rotte.

La prima immagine che gli si presenta davanti agli occhi è quella di Zack Rauscher chino su di lui. Il dolore che sente al braccio sinistro è il peggiore che abbia mai provato. L'infermiere gli ha strappato la manica della maglia e gli ha tolto il parabraccio. T.K. è completamente coperto, dalla testa ai piedi, da una coperta bianca con una gran croce rossa nel mezzo. Zack sta per fargli un'iniezione.

— E' grave? — chiede T.K.

—Tre fratture, alla spalla, al gomito e al polso. — Zack gli infila l'ago della siringa nella carne. — Mi dispiace, T.K., ma temo che tu sia fuori combattimento.

Lunedì 4 ottobre 2010

La poesia dell'intimidazione è un distico in rima, un verso di degradazione, declamato con ritmica precisione per molte settimane, e un verso di confronto brutale, come dimostrato dall'infame avvertimento pensato da Pierce Spencer.

T.K. ha avuto un assaggio adeguato di degradazione. Per due settimane è stato abilmente e spietatamente bersagliato in teatro, alla radio e alla televisione da un capo all'altro del paese. E' quindi ora di cominciare la fase dell'avvertimento. Dato il tipo di pressione da im-piegare, l'avvertimento a T.K. viene dato dal consigliere più persuasi-vo di cui Pierce Spencer possa disporre.

E' da poco passato mezzogiorno. Sarah è andata a fare la spesa.

T.K. si è appena versato il primo whisky della giornata, quando suona il campanello della porta. Accende il televisore a circuito interno. Sullo

schermo appare la figura imponente del senatore Lako Barin in attesa, con massiccia dignità, fuori dell'uscio.

— Cosa diavolo c'è, ora? — mormora T.K. aprendo la serratura con il comando elettronico.

Il senatore Barin entra. Si dà un'occhiata intorno nella stanza, come un cacciatore che esplora la tana della sua preda. Il senatore tra-suda un'aria da invasore e il suo attacco imminente è percepibile come l'odore della polvere da sparo. Ha la faccia solcata di rughe, incise con la precisione con cui un soldato segna sulla mappa le linee di battaglia. Porge la mano destra. — T.K. Mann. Un piacere vedervi. Sono il senatore Lako Barin.

T.K. gli stringe la mano, la scuote su e giù una volta, poi l'abbandona precipitosamente come se trovasse quel contatto rivoltante.

— Che cosa posso fare per voi? — gli chiede, anche se, con uno sforzo, riesce a immaginare da sé il motivo della visita.

Vedendo il bicchiere che T.K. tiene in mano, Barin lo addita. —

Ne avete per caso un altro? — Il senatore ha scoperto da molto tempo che l'alcol lubrifica gli ingranaggi della diplomazia.

— Certamente — risponde T.K. — Whisky con acqua va bene?

— Benissimo. Incidentalmente, gran bella partita quella che avete giocato ieri. Come l'avete condotta nell'ultima ora. — Barin si dà una pacca sulla mano con un pugno. — Dio mio, siete uno che sa che cosa è il football.

T.K. gli porge il whisky. — Grazie. Ho però l'impressione che non siate venuto qui per parlare di football.

Barin beve un sorso. Si trova fra T.K. e la veranda chiusa da una vetrata. Il sole che gli splende alle spalle gli incendia i capelli formando un'aureola radiosa, quasi soprannaturale. Ogni volta che T.K. si sposta per non vederla, anche il senatore si muove per ricreare l'immagine. Alla fine T.K., lievemente seccato da quella tattica, preme un pulsante rendendo opaca la vetrata.

— Al contrario — ribatte Barin. — Sono venuto qui proprio a discutere di football. Sono venuto su richiesta di un amico comune.

— Un amico comune?

— Sì, un vostro ammiratore segreto, direi anzi. Un uomo che rispetta profondamente le vostre capacità e che desidera vedervi godere la vita il più a lungo possibile.

T.K. scompone mentalmente questa battuta sibillina e, con orro-re, si trova immerso in un'atmosfera surreale. — Siete venuto qui per conto della

IBC, non è vero?

— In un certo senso, sì.

— Allora sanno che io sono al corrente di quello che stanno facendo. — Fin qui tutto ovvio. Non è chiaro invece quale sarà la loro prossima mossa. T.K. non può fare a meno di pensare a Deutsch anche se un senatore degli Stati Uniti sembra poco probabile come assassino.

— Che siete al corrente della loro piccola trama? Del modo in cui aggiungono pepe al gioco? Sì, sanno perfettamente che ne siete informato. Sanno anche che avete intenzione di rivelare ciò che sapete subito dopo la Supercoppa. Ecco perché sono qua. Sono venuto a of-frirvi un poderoso incentivo a non farlo.

T.K. non dice una parola.

Barin, e non si sbaglia, interpreta il suo silenzio come un tacito invito a entrare nei particolari.

— La vostra carriera è quasi finita, signor Mann. Non credo che siate così imprudente da negarlo. Le mie fonti mi informano però che vi piace molto giocare. Ecco la mia proposta. Lasciate che la IBC ridia 119

vita alla vostra carriera. Lasciate che la IBC vi faccia riconquistare tutta la gloria degli anni migliori, senza rischio per la vostra vita.

T.K. si sprofonda nel divano piazzando le gambe a V sul tavolino che gli sta di fronte. Fa penzolare un braccio al di sopra della spalliera del divano non tanto per essere più comodo quanto per nascondere l'involontaria contrazione che gli ha fatto chiudere la mano a pugno.

— Mi state offrendo di piantarmi uno di quegli aggeggi nella testa?

Il senatore Barin si lascia cadere su una sedia di fronte a lui e si china in avanti, sincero, suadente, il perfetto venditore. — E' un'operazione breve, indolore, fatta in un ospedale di prima categoria da chi-rurghi qualificati, e, naturalmente, tutto a spese della IBC. Inoltre, ri-ceverete un generoso pagamento iniziale, più un lucroso compenso legato al vostro rendimento in gioco.

A questo punto T.K. è costretto ad appoggiare il bicchiere sul tavolo per nascondere dietro la spalliera del divano anche l'altra mano.

— Senatore, non sono un burattino. Vivo con le mie risorse, non grazie alle manipolazioni di qualcuno che se ne sta seduto chissà dove a pre . ere i miei pulsanti. La risposta alla vostra offerta è no.

Per Barin non è una sorpresa. — Come prevedevo, signor Mann, come prevedevo. — Con un gesto molto raffinato, beve tutto il suo whisky e pone

il bicchiere sul tavolo come per sottolineare il fatto che la socievolezza iniziale è finita. — Ora temo che dovremo esaminare alternative un po' meno piacevoli. Come avrete notato, la vostra popolarità si è ridotta notevolmente nelle ultime settimane.

T.K. lo ha notato, eccome. Gli indizi sono svariati: la scomparsa quasi totale di lettere dei tifosi, la netta diminuzione di richieste di autografi e fotografie, perfino il mutato atteggiamento dei compagni di squadra.

— Posso assicurarvi che se continuerete a comportarvi in questo modo dissennato, la vostra popolarità continuerà a diminuire, solo che d'ora in avanti diminuirà in progressione logaritmica. Se mi permettete qualche metafora più colorita, sarete sbudellato dalla stampa mentre le vostre ossa saranno calcinate dal bagliore della cattiva fama e lasciate a marcire in un deserto di silenzio. Se invece vi impegnerete a tacere, vi do la parola d'onore che la vostra reputazione tornerà ai vertici di un tempo.

La risposta di T.K. non ci mette molto a venire, né è molto lunga quando arriva. — Niente da fare.

120

— Siete un individuo molto cocciuto, signor Mann. Mi costringete a ricorrere a forme di persuasione che trovo particolarmente ripu-gnanti. — Fa schioccare la lingua parecchie volte, è il suo modo di esprimere il disgusto, ma continua a sorridere. — Abbiamo un dossier che vi riguarda, signor Mann. Per esempio le vostre scommesse a Las Vegas. Per esempio una testimonianza giurata che possedete e usate illegalmente un'automobile. Non esiteremo a rendere di pubblico dominio questi fatti se continuerete a irritarci. Non c'è bisogno che vi ricordi che potete finire in prigione per questi reati. Ditemi, il vostro senso del dovere è più importante per voi della libertà?

— Francamente, sì. — T.K. comincia ad alzarsi, ormai gli riesce difficile controllare l'ira. — Se avete finito...

— Non ho finito, signor Mann. — Il senatore Barin gli appoggia una mano sul braccio per farlo risedere. — Anzi, ho appena cominciato. — Si infila una mano nella tasca interna della giacca e ne trae un voluminoso documento. — E' un titolo di proprietà. — Lo apre e lo mostra a T.K. tenendolo con due mani. — E' il titolo di proprietà della fattoria dei vostri genitori, la fattoria per cui ora pagate l'affitto allo Stato. Se vi impegnate al silenzio, farò in modo che questo titolo venga intestato a voi. Dopodiché sarete voi il proprietario della fattoria, per sempre.

Profondamente scosso da questa offerta, T.K. prende il documento, lo

sfoglia, lo legge. E' effettivamente il titolo di proprietà della fattoria dei suoi genitori. Lo restituisce. Tre mesi prima sarebbe stata una grossa tentazione, ma ora T.K. ha un obiettivo più importante. —

Andatevene.

— Mi dispiace che la pensiate così. Mi costringete a esporvi l'ultimo e più odioso argomento. Mentre ce ne stiamo seduti qui, una squadra di lavoratori sta piazzando un anello di cariche esplosive intorno alla vostra fattoria. — Sventola il documento in aria. — Ufficialmente lo scopo è di scavare un canale per l'irrigazione. Ma per uno spiacevole errore tecnico, quando le cariche esploderanno, salterà in aria la casa, con il terreno, e tutto finirà in polvere.

T.K. rimane a bocca spalancata.

— Potete impedirlo, signor Mann, promettendomi il vostro silenzio. — Barin, certo della vittoria, si appoggia allo schienale della sedia. Senza dire una parola, T.K. si alza in piedi, voltando le spalle a Barin. Abbassa la testa e si nasconde la faccia fra le mani. Stranamen-121

te, prima della visita di Barin, T.K. era quasi disposto a disinteressarsi della faccenda IBC. Non di Matision. No, Matision lo avrebbe sistemato, ma, all'inferno, che la IBC facesse pure i suoi trucchi. Per quanto ne sapeva, non gli avevano mai dato fastidio. Non fino a quel momento, per lo meno, non fino a quel momento.

Incapace di contenere oltre la furia repressa, T.K. si gira di scatto, letteralmente solleva Barin da terra prendendolo per il colletto, lo trascina fino alla porta e lo scaraventa sul pianerottolo. — Come forse avevate immaginato, senatore — sbotta rivolto al mucchietto di dignità offesa disteso sul pavimento — la risposta è no.

Barin si rialza massaggiandosi il fianco sinistro rimasto contuso nella caduta. — Vi siete cacciato nei guai, signor Mann. Spero che ve ne rendiate conto. Vi siete cacciato nei guai.

T.K. gli chiude la porta in faccia.

Quando Sarah torna dalla spesa, trova T.K. disteso in stato di in-coscienza sul divano, tre bottiglie di whisky vuote allineate sul tavolino accanto a lui.

XXI SUPERCOPPA, LA PARTITA

Sabato 1° gennaio 2011, ore 18.15

Il suo mondo è un ciclone turbinante senza fine, che scaccia via l'aria respirabile del presente per sostituirla con la nebbia soffocante dei ricordi

sepolti nella memoria.
Ci sono i suoi genitori, due masse di capelli bianchi, due sorrisi sereni, rassicuranti, due isole di tenerezza, simili l'uno all'altra come le prime brezze di due primavere successive, così delicati all'apparenza ma con dentro di sé la forza della natura. C'è la sua macchina. Lanciata in curva, il rombo del motore che sembra il richiamo della sirena della vitalità proibita. E c'è pure il Football, incastrato nei ricordi co-me un cuneo. Fa gocciolare il suo io dal rubinetto di una moralità sgretolata. Ferisce e ne trae piacere. Uccide e ne è fiero.
Compare Harv Matision. Un gran filo di rame scintillante fuo-riesce dalla sua caviglia e sale verso una gigantesca presa d'oro inca-stonata nel cielo. Caricato da questa eruzione di furia celeste, Matision palpita e scoppietta. Nessuno lo può toccare senza finire distrutto dalla potenza del suo campo d'energia. Matision abbraccia i due vecchi pi-lastri di bontà che sono i suoi genitori ed essi rimpiccioliscono nel nulla. Sfiora l'automobile con tutta la sua furia elettrica, e la macchina,
come un cono gelato all'inferno, si scioglie in un rivolo di magma. Infine pone le mani sopra il Football, e anch'esso, come ogni altra cosa, svanisce.
Pronto al suo ultimo compito, si avvicina a T.K., l'indice della mano destra proteso su di lui, un gesto di scelta, una volontà di morte.
T.K. arretra, un passo dopo l'altro, finché non c'è più spazio alle sue spalle. E' intrappolato nei confini delle sue illusioni. Se non riesce a scalarli, muore. Comincia ad arrampicarsi. E' a un quarto di strada, a metà parete, supera i tre quarti dell'ascesa e infine riesce ad aggrapparsi alla cima, ma le dita lo tradiscono. Scivolano, scivolano, cedono.
Piomba a testa in giù sul terreno, le orecchie piene fino a scoppiare del suono della sua vita che fugge via da lui e della risata odiosa di Matision.
Poi sente qualcos'altro, una voce, una voce lontana che lo chiama. — T.K. svegliati — dice la voce — reagisci, vieni fuori di H.
Qualcuno lo schiaffeggia. La guancia destra. La sinistra. Di nuovo la destra. Dato che non prova alcun dolore, apre gli occhi più per curiosità che per reazione a una violenza.
Gli schiaffi cessano. Lo sguardo di T.K. si fissa nell'intonaco lucente del soffitto degli spogliatoi.
— Dimmi che giorno è, T.K. — domanda un uomo, l'allenatore Carrerra, in piedi di fronte a lui.
Strano, pensa T.K., come una domanda apparentemente così semplice

ponga un problema tanto grave. Che giorno è? Ce ne sono sette in tutto. Deve essere uno dei sette. Cerca di limitare l'ampiezza della scelta. Sonda nella memoria, procedendo all'indietro, giorno do-po giorno, finché arriva a un avvenimento che può collegare, con ragionevole certezza, a un preciso punto temporale. Il giorno in cui è andato a esplorare le strade. Mercoledì. Per la Supercoppa. La Supercoppa. Chi ha vinto la Supercoppa, si domanda. Poi, come un torrente di fango, lo avvolge la certezza. — Sabato — risponde. — Sabato primo gennaio.

— Bene. — L'allenatore esce dal campo visivo di T.K. per rivolgersi a qualcun altro. — Non penso che abbia avuto una commo-zione cerebrale, Zack. Cosa ti pare?

Zack, il buon vecchio Zack, si china nel ristretto universo di T.K. e gli tocca le tempie. — Sono d'accordo. Non credo che ci siano lesioni al cervello. Però dovrebbe essere portato all'ospedale al più 123

presto possibile. Fratture a parte, la caduta gli ha spezzato l'armatura del braccio. Ne ha alcuni frammenti conficcati nella carne, come shrapnel. Qui e qui.

Il braccio di T.K. si muove, ma lui non si accorge che qualcuno glielo sta toccando. — Ditemi della partita — sussurra, ma Zack e l'allenatore Carrerra si sono allontanati di qualche passo e non lo possono udire. Tenta di girare la testa, ma la testa si rifiuta di rispondere allo stimolo. Solo allora si rende conto di essere legato, testa, torace e gambe, al lettino del massaggiatore. Alcuni cavi gli partono dagli zi-gomi e, per quanto può giudicare, anche dal cranio e dalla nuca. Con la coda dell'occhio intravede una batteria di strumenti per analisi fisio-logiche, i cui manometri, aghi e spie luminose ondeggiano e lampeg-giano a ogni suo movimento. Specchiati nei riflettori cromati appesi al soffitto riesce anche a vedere Zack e l'allenatore Carrerra che esami-nano la linea rossa zigzagante su una striscia di carta millimetrata emessa da una piccola macchina.

— Hai ragione, Zack — dice l'allenatore, indicando sul grafico una serie di alti e bassi sospetti. — Chiamo subito un'ambulanza e lo spedisco di volata alla clinica di Harvard.

— La partita — interloquisce T.K. con tutta l'insistenza possibile. — Per l'amor del cielo, ditemi della partita. — Sfortunatamente non tutte le parole gli escono chiare dalle labbra.

— Cosa; la partita? — risponde Zack senza badargli troppo. E'

tornato a controllare i suoi strumenti e non ha alcuna intenzione di

interrompere il lavoro per occuparsi di ciò che interpreta come farneticazioni di un uomo ferito.

— Già, la partita. Che altro? — risponde T.K. Biascica malamente le parole, ed è difficile capire quello che dice. Per richiamare l'attenzione di Zack, fa forza contro le cinghie che lo tengono legato al lettino. Gli aghi degli strumenti di Zack ballano impazziti. Un indica-tore salta addirittura.

— Ehi, T.K., calmati.

— Solo se mi dici che cosa è successo nella partita. — La frase, finalmente, gli esce con chiarezza cristallina.

Convinto che è il modo più semplice per tenerlo calmo, Zack gli dà le informazioni richieste. — Stiamo per cominciare il quarto tempo. Loro hanno segnato un'altra meta ma hanno mancato la trasformazione. Siamo così venti a zero. Hanno colpito duro dopo che sei cadu-124

to tu. Clausen, Dedemus, De Geller e Healy sono tutti fuori combattimento. Ci sono rimasti solo tre uomini in condizioni di giocare.

— Quattro. Ci sono anch'io. — Lo dice in tono risoluto, come se non ci fosse alcun dubbio.

— Temo di no, T.K. — L'ambulanza, a sirena spiegata, si ferma davanti alla porta degli spogliatoi. Zack lo slega per prepararlo al viaggio all'ospedale. — Hai un braccio fuori uso. Non voglio nasconder-ti niente. Solo con molta fortuna riusciremo a salvarlo. Ma se torni in campo, non c'è più speranza.

— Zack. — La testa e il torace ormai liberi, T.K. si alza a sedere. La stanza gli gira intorno, ma lui respinge indietro i conati di vomito e resta ritto, nonostante gli sforzi di Zack che cerca di farlo ridi-stendere. — Zack, puoi legarmi questo coso al fianco? In modo che non mi dia fastidio?

— T.K., sarebbe meglio che restassi sdraiato.

— Non ti ho chiesto questo. — La voce di T.K. ha un tono fermo, il tono deciso di un leader, di un uomo abituato a essere obbedito, subito e senza obiezioni. — Puoi rimettermi in sesto per tornare a giocare? Sì o no?

Per Zack è un curioso dilemma. E' abituato a pensare come un medico, però è anche un giocatore di football. Dopo un breve conflitto interno il suo spirito d'atleta prevale sull'etica di uomo di medicina. —

Ecco, sì, ma non ti consiglio di...

— Allora fallo. — T.K. si gira per offrire a Zack il braccio sinistro fratturato.

— T.K., non mi assumo la responsabilità di...

— Fallo!
Dall'armadietto del pronto soccorso, Zack, rassegnato, prende due tavole ricurve di acciaio lunghe cinquanta centimetri. Con de-strezza, infila il braccio di T.K., reso insensibile dall'anestetico, prima in una poi nell'altra. Ora il braccio è chiuso in un cilindro metallico.
Pompa una certa quantità di gommapiuma attraverso una serie di fes-sure intagliate nell'armatura a intervalli di cinque centimetri. Poi, a fiato, gonfia due camere d'aria di plastica che percorrono l'interno del cilindro in tutta la sua lunghezza. Le due camere d'aria e la gommapiuma assorbiranno buona parte dell'impatto dei colpi che il braccio di T.K. subirà, ma certamente non tutto. L'armatura è in grado di fornire una ragionevole protezione, niente di più. Inevitabilmente le fratture 125
peggioreranno. Nemmeno T.K. si fa illusioni. Dopo aver finito di gon-fiare le camere d'aria, Zack si accinge al laborioso compito di immobilizzare il braccio, con il nastro adesivo, lungo il fianco.
L'allenatore Carrerra ricompare. — Ehi, che succede qui? T.K., non sei in grado di...
— Torno in campo — lo interrompe seccamente T.K. — In quanti sono rimasti i Minutemen?
In modo automatico, senza aver ancora assorbito il senso delle parole di T.K., l'allenatore risponde. — Orval e Gus hanno colpito all'impazzata. I Minutemen sono tre, come noi.
— Matision?
— Sì, lui, Bumbo Johnson e il loro infermiere.
— Hanno ancora la pallottola?
— No. L'hanno usata per fermare Clausen.
— E la nostra l'abbiamo?
L'allenatore Carrerra annuisce. Molto dubbioso sulla saggezza della decisione di T.K., fa un ultimo tentativo per dissuaderlo. — Non tornare in campo. Sono il tuo allenatore. Voglio vincere questa partita almeno quanto te, ma viene il momento in cui l'unica cosa ragionevole da fare è arrendersi. La partita è ormai perduta. Pensiamo all'anno venturo, invece. Conservati per il futuro. Non puoi più essere utile là fuori, T.K.
— Oh, sì che posso — ribatte T.K. — Più utile di quanto tu possa immaginare.
Col braccio immobilizzato lungo il fianco, T.K. salta giù dal lettino e, appoggiandosi a Zach, esce barcollando.

Lunedì 6 dicembre 2010

Zelante sostenitore della teoria che la capacità di prevedere è la premessa di qualsiasi manipolazione, Pierce Spencer raramente si affida al caso anche negli aspetti più minuti dei suoi intrallazzi. Ogni alternativa possibile viene catalogata, esaminata, posta nella giusta prospettiva, scelta o scartata. Quelle che rimangono vengono studiate, modifi-cate e messe a punto. Quando la mossa scelta arriva finalmente alla perfezione, quando la sua superiorità su qualsiasi alternativa è chiaramente incontestabile, partono gli ordini ai funzionari competenti che la devono realizzare senza la minima modifica.

126

Oggi Spencer ha un discreto numero di alternative fra cui scegliere, una ragnatela di fili da cui estrarre quelli senza nodi che poi dovrà disporre in bell'ordine sul telaio dell'azione. Le finali di divisione della Lega Football si sono concluse ieri. Per Spencer, naturalmente, non è una sorpresa che siano emersi vincitori i Prospectors di San Francisco e i Minutemen della Nuova Inghilterra. Saranno queste due squadre a disputare la XXI Supercoppa il giorno di Capodanno.

Ida Moulay è seduta alla scrivania di Spencer, di fronte a lui, e trascrive i suoi ordini che contemporaneamente registra con un minuscolo apparecchio a nastro.

— Voglio una campagna promozionale martellante per la Supercoppa — detta Spencer. — Per cominciare, annunci di dieci secondi all'inizio e alla fine di ogni programma. Fate disegnare al direttore artistico una sigla speciale per la Supercoppa. Poi, inserzioni a tutta pagina nelle riviste di spettacolo, nei quotidiani specializzati e nei pe-riodici pornografici. Che la nostra agenzia prepari tre gruppi di propo-ste una per ciascuno di questi settori del mercato, e li sottoponga alla mia approvazione. Fate preparare programmi speciali pre-partita da distribuire a tutte le stazioni affiliate alla nostra rete. Almeno uno di questi deve essere a cartoni animati. Vanno sempre bene quando trat-tano di football. Dite a Enge di fare qualcosa nel suo programma. Non solo questa settimana, ma ogni settimana fino a fine anno. Distribuite i soliti comunicati stampa. Ci devono essere dichiarazioni del senatore Barin, e magari cercate di averne una anche dal presidente degli Stati Uniti. Lascio a voi questo incarico. Poi voglio una campagna pubblici-taria a mezzo posta. La lettera deve raggiungere ogni telespettatore che nel corso dell'anno abbia richiesto almeno un replay. Fategli capire che questa sarà la partita del secolo. Promettete brivido, violenza, morte, insomma trovate voi le parole adatte. E

infine una lotteria. La lotteria "Indovinate chi vincerà". In due categorie, ragazzi e adulti.

Spencer interrompe l'elenco per inserire una breve spiegazione.

— Capite a che cosa miro, Ida? Voglio che la Supercoppa diventi l'argomento numero uno di conversazione da oggi fino al primo gennaio.

A voi la responsabilità di riuscirci. — Si lascia sprofondare nella poltrona, apre un cassetto della scrivania e ci appoggia sopra i piedi. Poi si fa un segno trasversale con l'indice sulla gola e addita il registratore di Ida.

Ida fa scattare un pulsante e il registratore si ferma.

— Questa partita è molto importante per me, Ida. Così importante che voglio intervenire personalmente in sala di regia. Sarò io a controllare Harv Matision. E voglio che voi vi assumiate la responsabilità del nostro uomo fra i Prospectors. Vi sentite di farlo?

— Sì. — Ida ha già sostituito in più di un'occasione l'assistente al programma. Conosce la procedura molto bene.

— Entro due settimane voglio che impariate a memoria tutti i segnali offensivi e difensivi di entrambe le squadre. Anche i manuali di gioco di entrambe le squadre. Spulciate gli archivi. Familiarizzatevi con il carattere e il comportamento dei ventisei atleti. Riesaminate le registrazioni di ogni partita fra le due squadre nel corso della stagione.

Avrete solo il tempo di studiare le azioni più importanti, ma fatelo con l'attenzione necessaria per conoscere le caratteristiche più ovvie dei giocatori, in particolare quelle di Matision e di T.K. Mann. — Spencer appoggia i piedi sul pavimento, congiunge le mani e si tocca il mento con i due indici. — Prometteremo ai nostri telespettatori che la ventunesima Supercoppa sarà un avvenimento straordinario. E' in gioco la nostra credibilità. Dovrà essere un avvenimento straordinario. E' chiaro?

— Chiarissimo. — Ida si agita sulla sedia. C'è un argomento che Spencer non ha trattato. Si chiede se lo deve sollevare lei (a Spencer non piace che un subordinato scopra un errore nella sua logica), poi decide che l'importanza dell'argomento è tale da far passare in second'ordine il rischio di un'ondata di insulti da parte del suo capo. —

Signor Spencer, permettete una domanda? Spencer annuisce.

— Riguarda T.K. Mann. Il senatore Barin non ha avuto successo nelle trattative con lui.

— Sfortunatamente vero. — Non sembra che Spencer si senta

preoccupato dall'insuccesso, un buon segno.

— Mann è deciso a rivolgersi alle autorità dopo la Supercoppa.

— Vero anche questo.

E' così calmo, così distaccato. Ida capisce che ha risolto il problema e la sua ansia si dissolve. — Posso chiedervi come pensate di impedirglielo?

Spencer sorride, sorride davvero. In tutti gli anni che ha lavorato per lui, Ida può contare sulle dita di una mano le volte che lo ha visto sorridere.

Semplicissimo, Ida. Mann non si rivolgerà alle autorità perché, al momento giusto della ventunesima Supercoppa, quando avremo raggiunto il massimo livello di suspense, Harv Matision lo ucciderà.

Venerdì 17 dicembre 2010

— Abbiamo una sorpresa speciale per voi, stasera — rivela Timothy Enge — nella rubrica pronostici del nostro programma. Unendo le forze dell'archivio elettronico sportivo della IBC e dei geniali anima-tori del nostro studio, abbiamo messo insieme una simulazione di trenta minuti della ventunesima Supercoppa. — Mostra ai telespettatori un foglio sottile di carta blu, del tipo che normalmente preannuncia l'arrivo di qualche grossa notizia dell'ultima ora. — Il film animato è stato finito solo pochi istanti prima dell'ora di trasmissione, quindi non l'ho potuto vedere nemmeno io. Diamogli dunque un'occhiata insieme e vediamo chi, secondo le statistiche, dovrebbe vincere la partita del secolo.

Come nelle telecronache dirette delle partite di football, appaiono nell'angolo sinistro, in basso, del teleschermo i minuscoli numeri luminosi che periodicamente indicano i minuti già giocati e i minuti che ancora rimangono da giocare. Il realismo dell'animazione è tale da soddisfare anche il tifoso più esigente. E' vero che lo sfondo è spesso nebbioso e indistinto, ma la riproduzione straordinariamente precisa di ogni giocatore compensa largamente quel difetto.

Dopo due ore di gioco nel primo tempo, i Minutemen segnano la prima meta della partita.

All'inizio del secondo tempo, i Minutemen segnano di nuovo.

Verso la fine dello stesso tempo, Harland Minick resta ferito mortalmente durante una breve discesa laterale. Poco dopo i Minutemen si impossessano del pallone e realizzano la terza meta, a caro prezzo pe-rò. Due loro giocatori vengono messi fuori combattimento nella discesa a meta.

Le immagini si riferiscono ora al terzo tempo. Le figure animate di Harv

Matision e T.K. Mann sono impegnate in un duello epico.

T.K. ha il pallone, Matision ha però inchiodato l'avversario a terra, lo sovrasta e sta per affondargli il coltello nella gola. T.K. è riuscito a immobilizzare con una mano il polso che tiene il coltello e con l'altra cerca di afferrare Matision alla gola. Improvvisamente, Matision si libera dalla doppia presa e vibra un colpo dall'alto. La mira non è preci-129

sa e il coltello sfiora appena il collo di T.K. Alla vista del sangue, l'arbitro fischia la fine dell'azione. T.K. è fuori combattimento per il resto del terzo tempo.

Torna a giocare all'inizio del quarto, ma intanto i Minutemen hanno segnato ancora. Le due squadre perdono e conquistano il pallone per molte ore. Poi, a meno di mezz'ora dalla fine, esplode il dramma.

T.K. Mann è in possesso della palla. E' tutto solo, a meno di due isolati di distanza dalla meta, e cerca disperatamente di mettere a segno i primi punti per i Prospectors. Ma ecco che Harv Matision lo affronta. Matision disdegna l'uso delle bolas, un'arma che avrebbe immobilizzato T.K. Mann ponendo immediatamente fine all'azione. Invece, decide di attaccarlo con il coltello, una scelta che deriva dalla sua inclinazione a considerare conclusa un'azione solo se l'uomo in possesso della palla rimane a terra svenuto, ferito o morto.

Nella lotta, T.K. Mann fa del suo meglio per respingere e neutra-lizzare il giovane avversario, ma commette troppi .errori, manca troppe possibilità di fuga, concede a Matision troppe occasioni per tornare all'assalto. Infine, a soli sedici minuti dalla fine della partita, Matision porta un perfetto affondo alla base dell'elmetto di T.K.

Colpito alla gola, T.K. barcolla all'indietro, si strappa l'elmetto dalla testa e crolla a terra su un fianco, morto, il tredici d'oro sulla schiena macchiato dal suo sangue.

Harv Matision è ritto sopra di lui, lo sfiora con la punta del piede, poi gli sferra un calcio, con tutta la forza che ha, nella schiena.

Un quarto d'ora dopo la partita finisce. La vincono i Minutemen, venti a zero.

— Un pronostico sensazionale — commenta Timothy Enge stupefatto. — Tirando le somme, secondo i calcoli del nostro cervello elettronico, i Minutemen vinceranno la ventunesima Supercoppa con il punteggio incredibilmente basso di venti a zero e, nel quarto tempo, Harv Matision ucciderà T.K. Mann.

Enge stacca dal notes il foglio di appunti che ancora gli resta, lo scorre

rapidamente e scuote la testa. Appallottola il foglio e lo lascia cadere sul pavimento. — Dopo un pronostico del genere non mi resta niente da aggiungere se non arrivederci a Capodanno, sintonizzatevi con noi e vediamo insieme se la previsione si avvererà.

130

Lunedì 20 dicembre 2010

Nonostante gli articoli pubblicati dai giornali e dalle riviste sportive, i giocatori detestano le quattro settimane di riposo tra la fine del campionato e la Supercoppa. Sarebbero molto più felici se potessero gio-carla subito e farla finita. In questa parentesi nel ritmo consueto hanno la possibilità di far rimarginare le ferite e saldare le ossa rotte, ma hanno anche molte più occasioni di impigrire, nel fisico e nella mente.

Privi del rigore tonificante della partita settimanale, i giocatori ricor-rono invece alle corse campestri, alla ginnastica, all'allenamento con i pesi e, peggio ancora, ai soliti allenamenti in campo, tutte attività che trovano estremamente noiose, specie se confrontate con la tensione eccitante che si accompagna alla partita vera e propria. Ma la rete televisiva ha bisogno di questo intervallo di un mese per aumentare l'interesse per la Supercoppa, per attirare il massimo numero possibile di telespettatori. Così i giocatori aspettano, aspettano e si allenano.

La palestra dei pesi dei Prospectors ha un pavimento metallico coperto da quindici centimetri di imbottitura. Per i loro esercizi, i giocatori si applicano alle varie parti del corpo speciali cinghie magneti-che. A intervalli regolari, gli allenatori fanno il giro della palestra e modificano il livello di attrazione magnetica delle cinghie, in su o in giù a seconda delle esigenze fisiche di ciascun giocatore.

T.K. è disteso sulla pedana inclinata a fare esercizi respiratori.

Ha dieci chili di forza su ciascun polso, quindici su ciascun avambrac-cio, quaranta sui bicipiti e altri venticinque sul torace. Questo particolare esercizio gli impone quarantotto flessioni consecutive delle braccia da ripetere diciotto volte con un intervallo di trenta secondi.

E' a metà esercizio quando sente una voce alle spalle. — Signor Mann — dice la voce. — Signor Mann, posso chiedervi un minuto del vostro tempo?

— T.K. guarda lo specchio appeso al soffitto sopra la sua testa.

Nello specchio vede l'immagine capovolta del senatore Abelman che lo fissa.

— Non posso interrompere l'allenamento — ribatte T.K.

— Non preoccupatevi — dice Abelman girando intorno alla pedana in modo che T.K. 10 possa vedere direttamente.

— Quello che ho da dirvi richiede pochissimo tempo. Potete ascoltarmi e allo stesso tempo continuare il vostro esercizio.

Non vedendo vie d'uscita, T.K. acconsente.

— Ho alcune informazioni che senza dubbio vi convinceranno a cambiare idea, ad accusare pubblicamente la IBC subito. — Si avvicina quanto più possibile a T.K. senza intralciare il movimento delle braccia che si flettono. — Ho raccolto una voce sicura — dice in tono cospiratorio, certo della capacità persuasiva del suo argomento. — Sa-rò brutalmente franco e arrivo subito al punto. Secondo questa voce, voi sarete ucciso nella ventunesima Supercoppa. La IBC ha organizzato tutto.

Anche se T.K. se lo era già immaginato, il fatto di sentirselo confermare gli fa perdere per un momento la concentrazione, ma solo al punto di perdere il conto delle flessioni già fatte e di essere costretto a ripetere la sequenza daccapo. Un osservatore direbbe che la rivela-zione non lo ha sconvolto affatto.

Stupefatto dall'apparente indifferenza con cui T.K. accoglie una notizia così drammatica, Abelman continua a parlargli, ma con molta meno presunzione. — Questo atto infame è stato deciso per non darvi la possibilità di parlare dopo la partita. Vi supplico di rivedere la vostra decisione. Denunciate la IBC subito.

Senza perdere il ritmo, T.K. scuote la testa.

Abelman si raddrizza, sempre più incredulo e stupito. — Non posso nemmeno fingere di capire la vostra logica, signor Mann. La vostra visione egocentrica della realtà. Non siete immortale. Se dicono che vi uccideranno, vi uccideranno. — Torna indietro alla pedana in modo da poter vedere T.K. in faccia nello specchio. — Visto che non sembra ci siano parole capaci di influenzarvi, me ne vado. Addio, signor Mann. E buona fortuna. Credo che ne abbiate davvero bisogno.

Allo specchio T.K. lo vede allontanarsi ed è sinceramente di-spiaciuto per lui, per il ridicolo di cui si è coperto, per il senso di sconfitta totale che deve provare ora. Se T.K. potesse dirgli quanto è vicino alla meta che vuole raggiungere! Non parlerà prima della Supercoppa, come vorrebbe lui, questo no, ma nemmeno dopo. Durante. T.K. ha deciso di fare tutto il possibile per fare in modo che l'obiettivo del senatore Abelman sia raggiunto durante la

Supercoppa, in telecronaca diretta a colori, davanti a quello che probabilmente sarà il pubblico più numeroso della storia.

132

I conti della XXI Supercoppa

In larga misura la Supercoppa è un avvenimento finanziato dalla IBC.

La rete televisiva paga direttamente i proprietari delle squadre, i giocatori e tutto il personale di guardia ai margini del campo e, indirettamente, rimborsa le spese di gestione dei villaggi degli sfollati e dell'intera sovrastruttura di allenatori, preparatori atletici, impiegati che costituiscono lo staff di una squadra di football professionistico. Eppure, nonostante questo, la IBC guadagnerà un profitto, al netto delle tasse, di un miliardo e mezzo di dollari con la telecronaca diretta di questa partita. Inoltre, la IBC rimarrà titolare per vent'anni dei diritti di proiezione dell'incontro. Questo significa negli anni a venire un ulteriore reddito di almeno un miliardo e mezzo. Se l'incasso globale prodotto dalla Supercoppa potesse essere incluso in un unico esercizio finanziario, sarebbe più che sufficiente a far figurare la IBC molto in alto nell'elenco delle 500 maggiori società degli Stati Uniti.

Tutto questo denaro, però, sembra avere scarsa importanza per il presidente della IBC Pierce Spencer. Per lui le fenomenali entrate pro-dotte dalla Supercoppa sono marginali rispetto alla vera ragione per cui la rete televisiva trasmette l'avvenimento. — La televisione è spettacolo — spiega Spencer. — Il football è spettacolo. Io collego queste due realtà nel modo migliore che so. E' vero, guadagno dei soldi facendolo, ma non è questa la molla che mi spinge. Mi interessa di più vedere che milioni di persone per bene traggono piacere da ciò che faccio per loro.

Se questo è il suo unico criterio per giudicare il successo, potrà indubbiamente considerarsi soddisfatto. Secondo l'ultimo sondaggio A.C. Neilsen, almeno sette americani su otto seguiranno la telecronaca diretta della Supercoppa sugli schermi della sua rete.

(Ripreso dal settimanale "Affari", numero di martedì 21 dicembre 2010.)

Martedì 28 dicembre 2010

I raggi del sole disegnano nette forme geometriche sulle pareti dell'appartamento di T.K. Benché il riflesso la distragga dallo scrivere, perché la luce le inietta nelle vene il calore dell'ottimismo, Sarah non oscura le finestre anche se, in alcuni momenti di concentrazione particolarmente intensa, sposta la sua macchina da scrivere, azionata dalla voce, nella santità riservata di un'ombra.

Si trova appunto in una di queste situazioni, assorbita dallo sforzo di esprimere un concetto molto complesso, quando suona il videotelefono. Sforzandosi di conservare chiara un'idea appena messa a fuoco, ignora l'insistenza petulante del telefono, sperando che il suono cessi e le lasci proseguire il lavoro mentale. Il videotelefono però continua a suonare finché la sua concentrazione si dissolve sotto l'incalza-re dell'insistenza dell'ignoto interlocutore.

Solleva la cornetta. E' l'allenatore Carrerra. — Oh, Sarah — dice con un tono carico di disappunto. La sua voce è sopraffatta a intervalli irregolari dal rumore di aeroplani che decollano. Gruppi di viaggiatori, molti con una valigia in mano, passano avanti e indietro alle sue spalle. — C'è per caso T.K.?

— No — risponde seccamente, desiderosa di tornare al lavoro.

— E' partito per l'aeroporto più di quattro ore fa. Pensavo anzi che fo-ste già partiti. — Appena nota la cortina di preoccupazione che cala sulla faccia dell'allenatore, appena il significato di quella telefonata comincia a penetrarle nel cervello, ogni pensiero che riguarda il lavoro svanisce. La voce le esce come un balbettio. — C'è... c'è qualcosa che non va?

L'allenatore Carrerra si massaggia nervosamente una guancia, premendo le dita con forza. Quando toglie la mano, tutto il lato destro della faccia è una macchia scarlatta. — Sembra di sì. Sono all'aeroporto, ora. Tutta la squadra è sull'aereo. Loro sono partiti ma io sono rimasto a terra. Per rintracciare T.K. — Le mostra un biglietto, probabilmente quello di T.K. — Non si è fatto vedere all'aeroporto. Non ha telefonato, non ha lasciato messaggi a nessuno, insomma è scomparso.

— Di nuovo si massaggia nervosamente la guancia facendo riapparire la macchia rossa. — Avete un'idea di dove possa essere?

Sarah riflette. Le viene subito in mente una possibilità. — E' so-lo un'ipotesi, ma provate gli Shaw.

— Chi?

— Frieda e Tanner Shaw. A Dos Palos. Sono loro che tengono la... — Si interrompe quando la fulmina l'idea che probabilmente T.K.

ha sempre nascosto all'allenatore questo aspetto della sua vita. — Datemi il vostro numero. Chiamo gli Shaw, poi vi ritelefono immediatamente.

Compone il numero degli Shaw, tambureggia nervosamente con le dita sul tavolo per tutti i venti secondi di durata della pubblicità del-

le sigarette Grass Valley e finalmente compare Tanner sullo schermo.

— Signor Shaw — dice — vi ricordate di me? Sarah Lauffler?

— Certamente, signorina Lauffler, siete venuta qualche tempo fa con T.K. Come è piccolo il mondo, vero? Stavo proprio chiedendo a T.K. di voi.

Proprio chiedendo! — Ma allora T.K. è lì da voi?

— No. C'era, ma non c'è più. E' andato a fare un giro in macchina. Circa tre ore fa.

— Quando pensate che torni?

Tanner si gratta la testa. — Che cosa buffa. C'è una sola strada abbastanza isolata da queste parti su cui può andare in auto. Circa otto chilometri, e dopo un po' lui si annoia, così mi dice, quindi non resta mai fuori più di mezz'ora, quarantacinque minuti al massimo. Ma in questo giro è stato fuori, come ho detto, per quasi tre ore e non si è ancora fatto vedere. Spero che non gli sia successo niente di male.

— Lo spero anch'io, signor Shaw. Lo spero anch'io.

Interrompe la comunicazione e fa il numero dell'aeroporto datole dall'allenatore Carrerra. Di nuovo batte nervosamente le dita fra i tasti del videotelefono durante la solita pubblicità delle sigarette Grass Valley. Risponde l'allenatore.

— Signor Carrerra, penso di sapere dove si trova T.K., ma per arrivarci ho bisogno di un elicottero. Potete procurarvene uno?

Non è una richiesta facile da esaudire. Le leggi per la protezione dell'ambiente sono altrettanto rigide nei confronti del traffico aereo quanto nei confronti del traffico terrestre. Procurarsi un elicottero significa speciali autorizzazioni, permessi, giustificazioni, il tutto condi-to da bustarelle generose, per non parlare della difficoltà di trovare un elicottero che abbia ancora un'adeguata scorta di carburante e un sufficiente numero di ore di volo inutilizzate alla fine del mese. — Siete sicura di sapere dove si trova? — chiede Carrerra, evidentemente in cerca di una conferma convincente.

— Quasi sicura — risponde Sarah.

Non è proprio la spiegazione che Carrerra voleva, e neppure l'incoraggiamento di cui aveva bisogno. Però, pesati i pro e i contro, l'allenatore decide di non avere altra scelta e si fida di lei. — Vi richiamerò al più presto.

Un'ora dopo, il videotelefono risuona. — Venite all'aeroporto entro mezz'ora — le dice Carrerra.

L'elicottero, un Bell Python a tre posti, è un residuato bellico dell'esercito, ancora dipinto con i colori mimetici originari per la fore-sta tropicale dell'Amazzonia: marrone, verde e nero. Le parole U.S.

ARMY, in nero, sono state malamente ricoperte da una scritta in oro:

"C. Lukas, aeronoleggi per l'agricoltura". Grossi serbatoi color argento sono stati saldati sulla cabina dell'elicottero appena sopra i pattini. Il rotore a due pale gira rumorosamente.

Solo Sarah e il pilota sono a bordo. Naturalmente anche l'allenatore Carrerra sarebbe voluto andare, ma Sarah gli ha fatto notare che ci sono solo tre sedili. Uno doveva rimanere vuoto per fare posto a T.K. al ritorno e, dato che si era rifiutata di rivelare la destinazione, solo lei poteva fornire le indicazioni necessarie al pilota. Controvo-glia, Carrerra era rimasto a terra.

Appena l'elicottero sorvola Dos Palos, Sarah dà al pilota il primo indizio sulla meta finale. — Esiste una vecchia strada che da qui con-duce ad Armona? — chiede. Il pilota si volta sul sedile e la guarda perplesso. — Sì, c'è la vecchia Statale Novantanove. Però non so in che condizioni sia. E' abbandonata da anni. — Si gratta la fronte per qualche secondo prima di proseguire. — Non voglio ficcare il naso nei vostri affari, signorina, ma se cercate qualcuno, non lo troverete certo fra qui e Armona. E' tutto terreno agricolo dello Stato. Prima di tutto ci hanno costruito una rete metallica intorno per tenere lontana la gente. Secondo saranno almeno centoventi chilometri fino ad Armona. Un bel pezzo di strada per andarci in bicicletta.

Sarah pensa che sia prudente non rivelare che stanno dando la caccia a un uomo in automobile, non in bicicletta. — Continuate a volare.

Scrollando le spalle il pilota riporta le mani sui comandi. L'elicottero vira inclinandosi da un lato. — Il capo siete voi.

Sorvolano il reticolato alto tre metri che segna il confine del terreno agricolo statale. Invano Sarah cerca di scorgere nella rete metallica un varco. Se T.K., come lei sospetta, ha sfondato la rete per far passare la macchina, evidentemente ha fatto scomparire le tracce del passaggio.

Chilometro dopo chilometro, la campagna a scacchi della tenuta agricola del governo passa sotto l'elicottero, una sequenza di macchie brune, gialle e verdi. In nessun punto della strada piena di buche che taglia la campagna Sarah vede un'automobile. Sono ormai a cinque

chilometri dalla città deserta di Armona e Sarah è quasi pronta a di-chiararsi sconfitta quando scorge, rossa e scintillante al sole, mezzo sepolta in un canale d'irrigazione, inclinata in avanti a un angolo strano, la Porsche.

— Laggiù! — grida indicando l'automobile — laggiù, avvicinatevi più che potete.

Senza fare alcun commento sugli aspetti legali della scoperta, cosa di cui Sarah gli è grata, il pilota si abbassa fino a tre metri sopra la Porsche permettendo a Sarah di accertare che la macchina è vuota.

— Bene, ora riprendete quota. Ma non alzatevi troppo. Cerchia-mo una casa.

Il pilota, che ha una vista molto migliore, la vede per primo. —

A nord — dice — circa otto chilometri.

— Portatemi là — ordina Sarah.

La raggiungono in meno di quattro minuti, una casa semplice, senza pretese, tutta chiazze e resa decrepita da anni di abbandono. Un anello color verde polveroso, i resti di quello che un tempo doveva essere un prato, circonda la costruzione per una ventina di metri tutto intorno. Ai margini dell'anello, T.K. Mann, con indosso solo un paio di pantaloncini corti, è chino su una vanga a scavare un'altra di una serie di buche profonde che si è lasciato alle spalle coane una scia.

— Atterrate appena al di là di quell'albero — dice Sarah indicando il punto.

Il pilota obbedisce.

— Ora allontanatevi di qualche centinaio di metri. Fermatevi in un punto da cui potete vedermi se vi faccio un cenno. Voglio essere sola con lui.

L'elicottero decolla sollevando una nuvola di polvere.

Sarah si avvia verso T.K. Lui continua a scavare, senza inter-rompersi nemmeno per salutarla.

Benché l'aria sia fresca, il suo corpo, rasato alla perfezione per evitare che il nastro adesivo gli strappi i peli, è lucido di sudore. La benda che gli copre la ferita subita alla spalla nell'ultima partita del campionato è semistaccata e rischia di volare via a ogni colpo di vanga. I suoi abiti sono ammucchiati alla rinfusa al margine estremo del prato che un tempo segnava il confine della sua infanzia.

Sarah è ritta accanto a lui, in attesa che sia T.K. a dire le prime parole.

Finalmente T.K. si decide. — Mi hanno detto che avevano piazzato delle cariche esplosive qui. Le ho cercate dappertutto. Nella casa e sotto la casa, sotto terra. Non ne ho trovato traccia. — Le parole gli escono lente, esitanti, come se le esaminasse e valutasse a una a una, e rimangono sospese nell'aria

prima che ne pronunci un'altra. — Penso che sia un bluff. — Scaraventa per terra la vanga, si issa sull'orlo della buca e si siede a riposare.

Sarah gli si inginocchia accanto. — Ti sbagli, T.K., oh, come ti sbagli. — La sua voce ha il tono fermo della certezza. — Le cariche sono qui. Proprio come hanno detto. — Glielo dice senza guardarlo negli occhi. — E le faranno saltare, proprio come hanno detto che faranno. Quando li conosci da tanto tempo come me, impari che non bluffano mai.

T.K. si volta verso di lei e la fissa stupefatto. — Sei una di loro?

— Sanno essere molto generosi, T.K.

— Allora l'articolo per "BSS" era solo un trucco?

— Non proprio. Io sono una giornalista di "BSS". Solo che ho anche... diciamo, un lavoro a part-time.

— Per chi lavori? Per la IBC?

— Indirettamente, tramite il senatore Lako Barin.

T.K. scuote la testa. — Il generoso senatore Barin. — Sarah non si accorge del sarcasmo. — Dopo che è venuto a trovarmi, ho cercato di ottenere il permesso di trasferire le salme dei miei genitori. Il vostro buon senatore Barin mi ha telefonato personalmente per dirmi che sarebbero occorsi novanta giorni per fare arrivare in porto la pratica. Ma io non ho novanta giorni. Ho tempo fino a sabato primo gennaio.

Sarah lo afferra per una spalla, con fermezza, quasi a sottolineare l'importanza di ciò che sta per dirgli. — I tuoi ricordi o la tua vendetta, T.K.? Devi scegliere.

Invece di rispondere, T.K. si alza in piedi. Scegliere fra i ricordi e la vendetta. Considerando le probabili conseguenze di ciascuna alternativa non è una gran scelta, in realtà. Anzi, non è nemmeno una scelta. Raccoglie i suoi abiti. — Fai venire qui l'elicottero — dice, appoggiandosi con una mano alla sua spalla mentre con l'altra si infila la tuta. L'esitazione che caratterizzava le sue parole di poco prima se ne è andata. Ora parla in tono fermo, deciso. — Devo prendere il primo aereo per Boston.

XXI SUPERCOPPA, LA PARTITA

Sabato 1° gennaio 2011, ore 18.30

T.K. raggiunge la strada dove sono già schierati i giocatori, proprio nel momento in cui l'arbitro fischia l'inizio del quarto tempo. Se non avesse preceduto d'un soffio quel fischio sarebbe rimasto escluso dalla partita fino alla fine.

I Minutemen sferrano il calcio d'avvio dall'estremo ovest di Myrtle Street. La palla supera i trenta metri richiesti dal regolamento, rimbalza contro la facciata di un edificio, salta due volte sulla strada e si ferma girando su se stessa. Prima che i Prospectors riescano a rimet-terla in gioco, Harv Matision ci si butta sopra, con grande sollievo di T.K. E' infatti bastata una breve corsa per convincere T.K. di avere grossolanamente sopravvalutato le forze che gli rimangono. Debole com'è, riuscirà a resistere al massimo un'ora di gioco normale, magari un'ora e mezza se dosa con sapienza le sue energie. Così è meglio che i Minutemen conservino il possesso della palla e i Prospectors, in fase difensiva, l'uso delle armi. Deve sistemare Matision al più presto, altrimenti non ce la farà più.

Matision riceve il passaggio di Johnson e taglia diagonalmente Anderson Street per infilarsi in Pinckney.

Con ostinazione, T.K. si trascina dietro di lui.

Ma subito, sotto forma di Bumbo Johnson che rimane indietro per coprire la discesa del suo capitano, incontra il primo, e potrebbe essere l'ultimo, ostacolo alla sua strategia. Se Johnson lo colpisce, T.K. non ha dubbi, lo metterà fuori combattimento per il resto della partita. Saggiamente, tenta di evitare lo scontro.

Johnson non è dello stesso parere, però. Tutto quello che conta, per lui, è che la sua squadra ha un uomo in meno e considera T.K.

l'occasione più facile per riequilibrare le forze in campo. Mani sul petto, gomiti in fuori, si slancia a tutta velocità, dritto su T.K.

T.K. fa del suo meglio per sottrarsi all'attacco, ma con la mobilità compromessa dalla debolezza e dalla rigidità del braccio riesce soltanto a ritardare la fine riparandosi dietro un palo della luce *e* quindi evitando una collisione frontale.

Johnson gli è addosso. T.K. gira intorno al palo cercando di mantenerlo sempre fra sé e il suo avversario. Ma Johnson è abile nelle finte. Inclinando il corpo a destra, in realtà si butta a sinistra. T.K., in-139

gannato, si trova esposto a un attacco frontale. Goffamente impugna la mazza e tenta di assumere una posizione difensiva.

Per fortuna non ne ha bisogno.

Proprio quando Johnson è a meno di un metro da T.K., interviene Orval Frazier, che cala il suo braccio ingessato su Johnson e lo immobilizza con una presa al collo.

Non riesce a trattenerlo a lungo, però. Johnson si libera della presa, si

piazza alle spalle di Frazier e passandogli di fianco gli fa ruotare il braccio fratturato. E' un dolore troppo forte anche per un duro come Frazier, che piomba a terra, intontito e semisvenuto. Johnson decide di finirlo a calci. T.K., sfruttando la momentanea disattenzione di Johnson, lo placca da dietro e lo scaraventa al di là del corpo di Frazier. Prima che Johnson abbia il tempo di rialzarsi, T.K. gli è addosso, un ginocchio a terra, un ginocchio sull'elmetto. Spinge indietro l'elmetto e cala velocissimo un colpo di mazza sul collo dell'avversario.

Johnson emette un lamento gutturale, poi giace immobile.

Appoggiato sulle ginocchia e su una mano, respirando a fatica, T.K. fa rotolare il corpo inanimato.

Zack Rauscher e l'infermiere dei Minutemen accorrono e copro-no i due giocatori infortunati con la croce rossa.

Con Frazier e Johnson fuori combattimento, rimangono in gioco solo Gus D'Armato, Matision e T.K.

T.K. si alza in piedi e barcollando si incammina lungo Pinckney Street, con l'idea di cercare di intercettare Matision prima che arrivi in zona di meta.

Non ha ancora raggiunto l'angolo di Joy Street, però, che comincia a girargli la testa. Quasi perde l'equilibrio e riesce a rimanere in piedi solo aggrappandosi al muro di una casa. Per quanto possibile in quelle condizioni, si esamina il braccio sinistro fratturato. Dall'armatura metallica esce un rivolo di sangue. E una scia di gocce di sangue ar-rossa la neve alle sue spalle, indicando il percorso a zig zag che ha seguito fino a quel punto:

Oltre alle vertigini, soffre anche di brividi. Deve trovare un luogo caldo dove riposarsi, e in fretta.

Sfonda la prima porta a vetri che trova, l'ingresso di un negozio di articoli sportivi, ed entra. Afferrandosi ai banchi di vendita per non cadere, passa accanto a rastrelliere piene di fucili (molti portano inciso 140

sul calcio il nome di Harv Matision, osserva con ironia), a bacheche colme di arnesi da pesca, a scaffali di munizioni, diretto, per la via più breve, al retro del negozio. Qui gli basta un momento per trovare il bagno. Fa il segnale convenuto all'arbitro, un pugno alzato, entra e si chiude la porta alle spalle. Arbitro e teleoperatore rimangono fuori.

T.K. può godersi dieci minuti di solitudine prima di subire una punizione. Apre la porta di plastica di uno dei gabinetti, inciampa sulla soglia, quasi cade, poi si siede. Senza preoccuparsi della luce rossa che si accende ogni volta che lo fa, preme ripetutamente il pulsante. Ogni volta la tazza si scalda a

temperatura da inceneritore. Il calore, salendo verso l'alto, lo invade con un piacevole abbraccio. Continua a premere il pulsante finché il calore è eccessivo per rimanere seduto. Si sposta nel gabinetto a fianco e ripete l'operazione.

Improvvisamente, la porta principale del bagno si apre. Sotto l'uscio del gabinetto, T.K. scorge un paio di gambe coperte da una tuta blu, non può trattarsi che di Gus D'Armato o di Zack Rauscher, gli u-nici due Prospectors rimasti.

— T.K., sei lì? — E' Gus.

— Sì, Gus. Sono qui. — T.K. apre la porta in modo che Gus possa vederlo.

— Come va? — gli domanda D'Armato, tenendo il fucile ben stretto sotto l'ascella.

— Bene. Dammi un altro paio di minuti e sono pronto a venire.

— Ti aspetto fuori. — D'Armato si volta per uscire.

T.K. si lancia in avanti e lo colpisce alle gambe, all'altezza delle ginocchia. D'Armato piomba sul pavimento piastrellato con un tonfo metallico. Prima che riesca a riprendersi, T.K. gli strappa il fucile. Tenendo l'arma con una mano, gliela punta alla gola, sotto l'elmetto.

— Cosa diavolo fai? — Dietro la maschera trasparente, gli occhi di D'Armato si spalancano per la sorpresa.

— Mi sto assicurando contro gli infortuni, Gus.

— Cosa?

— Come facevi a sapere che ero qui?

— Ti ho visto entrare.

T.K. gli preme la canna del fucile contro la gola. — Risposta sbagliata. All'inizio di questo tempo eri appostato al sesto piano di quella casa di Temple Street. Potevi sapere che ero qui solo se qualcu-141

no te lo diceva, e scommetto che te lo ha detto attraverso quel piccolo ricevitore che hai conficcato nella testa.

— T.K., non so di che cosa stai parlando. — D'Armato alza una mano con un gesto amichevole, ma poi, accelerando il movimento, cerca di afferrare il fucile. T.K. lo precede di una frazione di secondo.

Sposta il fucile fuori della sua portata, poi, usandolo come una clava, colpisce con la canna l'elmetto di D'Armato. La testa del giocatore, spinta violentemente indietro, va a sbattere contro un orinatoio. La cinghia dell'elmetto, che Gus aveva allentato entrando nel negozio, si sgancia del

tutto. L'elmetto gli vola via e T.K. approfitta dell'occasione per colpire Gus di nuovo, questa volta in piena faccia.

Trascinandosi come può, T.K. esce dal bagno imbracciando il fucile di D'Armato. — Ehi, arbitro — dice. — Il mio franco tiratore ha avuto un incidente là dentro. E' inciampato ed è caduto. Chiamate il nostro infermiere, che venga con la croce rossa. — Si avvia all'uscita del negozio, poi si ricorda che ha ancora qualcosa da dirgli e si volta indietro. — Ah, arbitro, mi dichiaro franco tiratore. — Come ultimo giocatore effettivo della sua squadra può scegliere qualsiasi ruolo, sta-biliscono le regole. Dovrà mantenere il ruolo prescelto per tutta la durata dell'azione in corso. Può cambiarlo, se crede, all'inizio dell'azione successiva, ammesso, cosa poco probabile ormai, che ci sia un'azione successiva.

Ritorna in strada barcollando e punta diritto verso la meta.

In condizioni normali, non si aspetterebbe certo di arrivare a me-ta prima di Matision, ma la situazione della partita è tutto fuorché normale. La IBC deve sbarazzarsi di lui. E' ferito, indebolito e potrebbe crollare a terra da un momento all'altro. Se l'infermiere lo copre con la croce rossa, Matision non può più toccarlo. Devono farlo fuori subito.

Come sospettava, non ha ancora percorso due isolati in direzione della meta che già ode un rumore di passi sulla neve gelata alle sue spalle. Accenna un passo di corsa. I passi dietro di lui imitano esattamente i suoi. Si ferma e fa dietrofront. Non c'è nessuno in vista. Riprende a camminare. Di nuovo i passi lo seguono, come in un gioco, un rimpiattino mortale il cui scopo è di stancarlo fino a che Matision potrà affrontarlo con il minimo di difficoltà.

T.K. sta al gioco di Matision finché ce la fa. Poi, spossato, si ferma all'imboccatura di un vicolo e si appoggia contro un muro, la te-142

sta all'indietro, il collo scoperto, cercando di riprendere fiato. Nel giro di pochi secondi, da dietro un angolo compare Harv Matision. Cammina piegato in avanti, con il pallone infilato nella tasca della maglia.

Agita una mano, quasi un gesto da ipnotizzatore per attirare l'attenzione di T.K. — Siamo tu e io, vecchio — lo deride. — Io ho il pallone, tu hai il fucile. Uccidimi e avrai vinto. — Matision si fida ciecamente di Pierce Spencer che, in sala di regia, è convinto che T.K. sia ormai troppo sfinito per sparare con precisione un colpo di fucile.

T.K. alza il fucile, lo punta contro Matision e comincia a premere l'indice sul grilletto, ma il braccio gli si mette a tremare. Il tremito gli si estende con terrificante rapidità in tutto il corpo al punto che non riesce più a reggersi in

piedi. Stremato, scivola a terra e resta seduto sulla neve, la mano sinistra ridotta a una salsiccia rossastra, la mascel-la pendula, il fucile abbandonato sulle ginocchia.

Matision si piazza minaccioso sopra di lui. — Pensavo che fossi più in gamba di così, vecchio — gli fa dire Spencer, per la delizia dei telespettatori. — Ho l'impressione di averti sopravvalutato.

Tende una mano verso il collo di T.K. muovendo le articolazioni delle dita per scioglierle. E' deciso a strangolarlo.

Ormai le dita di Matision sono a pochi centimetri dall'elmetto di T.K. quando T.K. scatta. Con il calcio del fucile assesta un colpo preciso al pomo d'Adamo di Matision. Tossendo e semisoffocato, Matision crolla a terra su un fianco, si afferra la cinghia dell'elmetto e l'allenta nel vano tentativo di far scendere nella gola dolorante un torrente d'aria fresca.

T.K. si lascia rotolare sullo stomaco e si trascina in avanti fino a mezzo metro dal corpo disteso a terra di Matision. Poi punta deciso la canna del fucile alla testa dell'avversario. Dato che sono rimasti in gioco solo loro due (gli infermieri non contano), e l'ultimo che rimane in campo vince quale che sia il risultato, a T.K. basta premere il grilletto per prendersi non solo la sua vendetta ma anche la Supercoppa.

Invece, non spara. Prima ha un altro conto da regolare, più grosso. Tenendo la canna del fucile premuta contro la tempia di Matision, T.K. si alza faticosamente in piedi. — Tirati su — ordina a Matision.

I due arbitri, il suo e quello di Matision, osservano la scena scambiandosi occhiate perplesse.

— Cammina — dice T.K. a Matision appena è in piedi. — Da quella parte. — Gli indica con un cenno di imboccare Myrtle Street in direzione est.

Completamente disorientato, l'arbitro di T.K. si fa avanti. —

Mann — gli dice — non so che cosa vi sia saltato in mente di fare, ma se non immobilizzate l'uomo in possesso della palla, e subito anche, sarò costretto a fischiare la fine dell'azione.

— Andate a farvi fottere — gli risponde T.K. Non ha ancora finito di parlare che già l'arbitro soffia nel fischietto.

— L'avete voluto, Mann — sbotta l'arbitro. — L'azione è finita.

— No — replica T.K. — L'azione finirà quando lo dirò io e non voglio sentire obiezioni. — Sposta la canna del fucile di qualche centimetro, in direzione dell'arbitro, in modo da non lasciare dubbi sulle sue intenzioni.

Non essendosi mai trovati prima in una situazione simile, gli arbitri non hanno idea di cosa fare. Portano sì una pistola per difendersi nel caso che un atleta infuriato li assalga, ma T.K. non è certo arrabbiato, per lo meno non ce l'ha con loro. Via radio, cercano di mettersi in contatto con i loro superiori per avere istruzioni.

Prima che ci riescano, T.K. fa marciare Matision lungo Myrtle, supera gli incroci di Hancock e Temple, fino a Bowdoin Street.

Qui fa ondeggiare il fucile da sinistra a destra per aprire un corridoio in mezzo alla folla di tifosi accalcati dietro la linea di meta nella speranza di vedere qualche azione dal vero. — Mann, sei fuori dei confini di gioco — grida un guardalinee quando T.K. attraversa Bowdoin, ma T.K. non gli dà retta. Dato che il suo compito è di tenere fuori la gente e non dentro i giocatori, il guardalinee non interviene.

Una grande roulotte grigia è parcheggiata all'angolo di Ashbury e Somerset Street. Seguito da un codazzo sempre più numeroso di spettatori incuriositi, T.K. sospinge Matision fino alla porta. Come si aspettava, è chiusa a chiave.

Tenendo sempre Matision sotto tiro, sfonda l'uscio con un calcio. Le sale di regia mobili vengono costruite per difendere i loro oc-cupanti dagli sguardi curiosi, non dagli assalti armati. Il calcio di T.K.

fa saltare la porta dai cardini.

T.K. spinge dentro Matision.

Appena la vista gli si adatta alla luce intensa della sala, T.K.

scorge Timothy Enge, a bocca spalancata, chiuso nella sua cabina a 144

vetri in fondo alla roulotte. Un uomo dai capelli bianchi, con ogni probabilità il coordinatore del programma, il suo vice alle sue spalle, e i due arbitri capi prima fissano T.K. in faccia, poi guardano smarriti la sua immagine proiettata su parecchi monitor del quadro di controllo. I teleoperatori a disposizione della regia, scelti fra quelli che seguivano giocatori ora fuori combattimento, si agitano nervosi, incerti fra continuare a far funzionare le telecamere che inquadrano Mann e cercare un riparo. Dimostrando un profondo senso professionale, scelgono tutti di rimanere al loro posto.

In un angolo, da dove controllano tutto quello che succede nella sala di regia, Pierce Spencer e Ida Moulay siedono davanti a due tra-smettitori radio ad alta frequenza. Da quando T.K. ha preso l'iniziativa e loro hanno capito le sue intenzioni, si sono dati freneticamente da fa-re per fermarlo, prima

attraverso gli arbitri, poi avvertendo i guardalinee, infine chiamando la polizia, ma sono sempre arrivati con qualche minuto di ritardo.

— Tutti con le spalle al muro. Tutti meno voi. — T.K. fa un cenno a uno dei teleoperatori. — Voi tenete la telecamera puntata su Matision.

Lentamente, con riluttanza, tutti quelli che si trovano nella roulotte si allineano lungo la parete dietro la cabina di Enge.

— Quanto a voi, signor coordinatore, provatevi a interrompere la trasmissione di questa scena e sarete un uomo morto. Voi con la telecamera avvicinatevi a Matision. Deve dire qualcosa ai suoi tifosi. A proposito di un aggeggino che ha dentro la testa.

La faccia di Matision si contorce in un'espressione di umiliazione e paura. — No, non lo farò.

— Sì che lo farai — ribatte T.K. e gli infila la canna del fucile in un orecchio. — Altrimenti ti faccio scoppiare la testa e ti tiro fuori il ricevitore dal cervello. In un modo o nell'altro la verità viene fuori.

Solo che è molto più semplice se la racconti tu invece di costringere me a farlo. Ora avanti, racconta. — Preme con forza la canna del fucile.

— Sì, sì, d'accordo. Ho-unricevitore-radio-in-testa. — La con-fessione gli esce d'un fiato, come una parola unica.

— Chi ce l'ha messo?

— E' stato lui. — Indica Spencer. — Lui e lei insieme. — Coin-volge anche Ida Moulay nella condanna. — Cinque anni fa. Quando 145

ho cominciato a giocare. Mi hanno convinto. Io non volevo, ma loro mi hanno convinto.

— E come funziona?

— Mi trasmettono informazioni durante le partite. Così posso tenere sotto controllo tutte le azioni.

— Ci sono altri giocatori con quell'aggeggio in testa? Silenzio.

— Allora, ci sono o no? — Di nuovo T.K. pungola Matision con la canna del fucile.

— Sì. In ogni squadra c'è un giocatore che ce l'ha. Uno in ogni squadra.

— Mente! — grida Spencer.

— Oh, davvero? — commenta T.K. ad alta voce. Spinge Matision contro il muro. — Venite qua voi, allora. — Punta il fucile contro Spencer. — E raccontateci la vostra versione.

E' una mossa che Spencer non si aspettava, qualcosa che non rientra nei suoi piani, un incidente imprevisto per cui non ha una con-tromisura

d'emergenza. E mentre il suo proverbiale controllo gli sfugge inesorabilmente, lo stesso accade al suo coraggio. Con passo goffo, in atteggiamento sottomesso, si fa avanti. T.K. gli appoggia la canna del fucile alla base del collo. — Raccontate la vostra parte della storia.

— Sposta il fucile in su. — Matision ha detto la verità?

Spencer fa un borbottio incomprensibile.

— Parlate chiaro. Non vi abbiamo sentito. Matision ha detto la verità?

— Sì, Dio vi maledica — esplode Spencer. — Ma non c'è niente di male in questo. Non abbiamo fatto altro che rendere più interessante il campionato di football.

— Già — lo rimbecca T.K.

— Splendido. Sono sicuro che Eddie Hougart sarebbe stato felice di sentirvelo dire. — Gli fa un segno con la canna del fucile. —

Mettetevi in fila con gli altri.

Spencer obbedisce.

— Operatore, inquadrate Matision — ordina T.K. — Voglio che i telespettatori si godano un primo piano di questa scena finale. —

Imbraccia il fucile e lo punta alla testa di Matision.

Matision comincia a tremare. — No — bela — per favore, no.

— Cade in ginocchio. — Non volevo farlo. Ho confessato, come vo-levi tu. Non uccidermi, per favore. Non voglio morire. Non ho mai vo-146

luto morire. E' là sola ragione per cui l'ho fatto. Perché non voglio morire.

T.K. appoggia l'indice al grilletto e lo preme piano piano. Poi, di colpo, abbassa la canna a terra. Il colpo esplode, aprendo un grosso buco sul pavimento a quindici centimetri dai piedi di Matision. — Matision — dice T.K. — non c'è bisogno che ti uccida. Sai perché? —

Matision piange, con alti singhiozzi lamentosi. — Perché sei già morto. Non c'è più niente di vitale dentro di te.

T.K. getta via il bossolo vuoto, scaraventa il fucile a terra, si volta ed esce nel freddo pungente della notte, aprendosi il cammino in mezzo a centinaia di tifosi accalcati contro la porta della roulotte.

Appena T.K. scompare dietro l'angolo, si scatena una rissa in sa-la di regia. Sono dodici tifosi che si azzuffano per contendersi quei pochi grammi d'ottone che sono tutto quello che rimane dell'ultima cartuccia sparata nella XXI Supercoppa.

Sabato 1° gennaio 2011

Scatta un interruttore in un ufficio della IBC a New York e una fattoria

abbandonata in California salta in aria, come un fiotto di sangue che esce da una ferita mortale, poi ricade in rovina su se stessa. Una seconda e una terza esplosione la riducono in polvere.

Il football siete voi

Se mi avete seguito con attenzione dall'inizio alla fine, ora ne sapete quanto me in fatto di football su strada. Non posso raccontarvi altro, se non sottolineare un ultimo punto.

Avete votato voi per il football, siete voi a sostenerlo, siete voi a fare del football quello che è oggi. Più che per qualsiasi altro sport del passato, siete voi il gioco del football. E' il gioco che avete voluto voi, duro, veloce, pieno di vita.

Fatemi un favore, allora. Non cambiatelo.

Non cambiatelo e io vi garantisco che non morirete mai di noia. Per lo meno non durante il campionato di football ogni domenica da mezzanotte a mezzanotte.

(Herb Carrerra, "Appuntamento a mezzanotte", Miami, Gridiron Press, 2004, pag. 256.)

Sabato 1° gennaio 2011, ore 21.48

— Cosa diavolo era quella roba? — Eustis Conrad punta una lattina di birra in direzione del televisore. Sullo schermo non c'è più un'immagine. — Dove è andato a finire il resto di questa fottuta partita di football?

Sua moglie, Jenine, schiaffeggia il televisore con il palmo della mano. Non accade niente. Lo schiaffeggia di nuovo, poi lo prende a calci, piano la prima volta, meno piano la seconda. Ancora niente. —

Santo cielo, Eustis, non ho mai visto nulla di simile prima di oggi. Ma cosa è saltato in testa di fare a T.K. Mann? Dico, costringere Matision ad abbandonare il campo in quel modo, costringerlo a dire tutte quelle fesserie sulle voci che sente in testa. Che cosa pensi che volesse dimostrare? Aveva Matision in pugno per strada. Perché non gli ha sparato?

Sarebbe stato un finale magnifico se lo avesse fatto fuori subito, invece di fare tutta quella scena e lasciare la partita per aria. Chi ha vinto?, dico io. In fabbrica abbiamo fatto la lotteria e perché qualcuno si pren-da tutti quei soldi bisogna prima sapere chi ha vinto.

— Cristo, non si può più neanche vedere in pace una partita di football — protesta Eustis — senza che qualche figlio di puttana fro-cio venga fuori a guastare tutto. Mi sa che scriverò una lettera a quell'altro figlio di puttana del

mio deputato, da tanto che mi ha rotto i coglioni quel finocchio di un Mann. Quel figlio di buona madre. Ho una sera di rilassamento in tutta la settimana e salta su lui a fregarme-la. Spero che lo caccino dal football a pedate nel culo, e per sempre, dopo questa maledettissima trovata. — Si guarda intorno in salotto, come se lo vedesse per la prima volta. — E cosa diavolo facciamo adesso?

Jenine scrolla le spalle. —Non lo so. — Anche lei si guarda intorno smarrita. — Penso che andrò a letto.

— Merda — brontola Eustis.

— Immagino che non ci sia altro da fare. — Finisce la birra, si ficca in bocca le ultime noccioline salate e si alza.

— Scarogna fottuta. Io. Andare a letto alle dieci di una fottuta domenica sera.

Ancora appeso alla tenue speranza che il televisore torni in vita durante la notte per riprendere la trasmissione della partita o almeno permettergli di vedere qualche replay, lascia l'apparecchio acceso col volume al massimo. Guarda per l'ultima volta lo schermo. Ancora nessuna immagine. — Figlio di puttana — mormora. Va a dormire, ma senza chiudere la porta della camera da letto.

Di buon'ora, la mattina dopo, per la prima volta nella sua vita, Eustis Conrad scrive effettivamente e imposta una lettera al suo deputato. Jenine ci aggiunge un poscritto.

APPENDICE

Ecco il vostro, personale, programma omaggio per la XXI Supercoppa.

Ritagliatelo e tenetelo accanto al televisore per una rapida e facile consultazione durante la partita.

Le squadre

Mai come quest'anno le due squadre che si contendono la Supercoppa sono state così profondamente diverse.

I Prospectors di San Francisco, guidati da T.K. Mann, hanno un gioco riflessivo, al risparmio, prevalentemente d'attacco. Nel corso di questo campionato hanno conqui-stato più metri di terreno, con le loro discese a meta, di ogni altra squadra, ma hanno avuto la minore perdita di giocatori e hanno ucciso il minor numero di avversari nella storia della Lega Football. Con un'età media di 29 anni (quasi quattro anni in più rispetto alla loro media nella XX Supercoppa) costituiscono la squadra più vecchia del campionato,

un dato statistico riflesso dal loro rendimento relativamente modesto nel quarto tempo durante l'intera stagione.

Gli esperti ritengono che i Prospectors cercheranno di conquistare un vantaggio iniziale e poi faranno di tutto per conservarlo perdendo tempo nella seconda metà della partita.

La forza dei Minutemen della Nuova Inghilterra, capitanati dal sensazionale Harv Matision, è invece nella loro straordinaria difesa. I Minutemen hanno perso terreno ed eliminato più avversari di qualsiasi altra squadra della Lega. Un'età media di venticinque anni, hanno meno esperienza dei più maturi Prospectors, ma molta più resistenza.

Secondo gli esperti, punteranno su una strategia della decimazione, uccidendo o ferendo quanti Prospectors riterranno necessario mettere fuori combattimento pur di vincere.

In una gara aspramente combattuta nel corso del campionato, i Prospectors hanno inflitto ai Minutemen l'unica loro sconfitta della stagione. I Minutemen sono estremamente decisi a dimostrare, in questa rivincita, che il successo degli avversari non è stato altro che un colpo di fortuna.

L'Organizzazione Scommesse Sportive dà favoriti per la vittoria i Minutemen, che dovrebbero quindi conservare la Supercoppa già vinta nella stagione passata, ma con un margine molto ristretto.

Altre quotazioni di allibratori indipendenti danno ad. Harv Matision due probabilità contro una di sopravvivere alla partita, mentre le probabilità di T.K. Mann di non uscire vivo dal campo, un sorprendente sviluppo dell'ultima ora, vengono date a dieci contro una.

LA FORMAZIONE DELLE SQUADRE

Prospectors di San Francisco

Colori: Blu e Oro

N° **Giocatori**

Ruoli

Età Altezza Peso Anzianità Attacco/Difesa
in cm. in Kg.

nella

Lega

43 Varnie Pfleg

Mezz’ala/Prima linea
28
188
90
6
21 Buddy Healy
Mezz’ala/Prima linea
30
190
96
9
25 Ken Dedemus
Guardia/Prima linea
26
190
97
4
18 Lester Brye
Guardia/Prima linea
25
183
91
2
91 Harland Minick
Centro/Prima linea
26
185
96
3
9 Ros De Geller
Ala

30
205
105
8
7 Mike Michalski
Ala
24
207
112
2
26 Lammy Howe
Mediano/Estremo
29
198
105
7
33 Hellinger Clausen Mediano/Estremo
31
192
100 11
12 Orval Frazier
Terzino/Centromediano 26
202
112
7
86 Gus D’Armato
Franco Tiratore
29
185
88 10
1 Zack Rauscher
Infermiere
38
167
64
6
13 T.K. Mann

Capitano
34
188
102 13

Minuteman della Nuova Inghilterra

Colori: Rosso, Bianco e Blu
N° Giocatori

Ruoli

Età Altezza Peso
Anzianità
Attacco/Difesa
in cm. in Kg.

nella

Lega

12 Bud Barnes

Mezz’ala/Prima linea
23
190
96
1
15 Wayne Freedman Mezz’ala/Prima linea
24
198
109
2
28 Poco Lambert
Guardia/Prima linea
21
182
99
1
35 Hugh Kriller
Guardia/Prima linea
26
185
93
3
16 San Serra
Centro/Prima linea
23
188
100
2
66 Major Parks
Ala
24

69 Harv Matision
Capitano
24
194
99
5

L'area di gioco della XXI Supercoppa era un tempo uno dei quartieri residenziali più famosi di Boston. Personaggi ben noti come Hearst Brockington, Louella Gold e Jason B.F. Krull sono vissuti in quel quartiere. La zona comprende l'Istituto di Arte Contemporanea di Boston e alcuni edifici della Suffolk University.

L'intero quartiere verrà ricostruito grazie al Progetto Città Modello, un piano di edilizia popolare e risanamento urbano che sarà completato nell'agosto 2015.

Anche se alcuni modernissimi grattacieli sono stati costruiti in base al nuovo piano regolatore di Boston, predomina nella zona una forma più antiquata di architettura. Vecchie case basse di mattoni, negozi e palazzi d'uffici, intersecati da una rete di vicoli e punteggiati di cortili, offrono inesauribili occasioni al gioco offensivo e difensivo.

Gli esperti di football ritengono che l'area favorisca leggermente i Minuteman, con il loro gioco aggressivo. Ammettono tuttavia che anche i Prospectors, se riusciranno a travolgere la poderosa difesa dei Minutemen, troveranno il terreno di gioco eccezionalmente adatto alle loro complesse manovre offensive.

FINE